

GAME power

44

Novembre 1995 - Lire 6.000

MORTAL KOMBAT 3

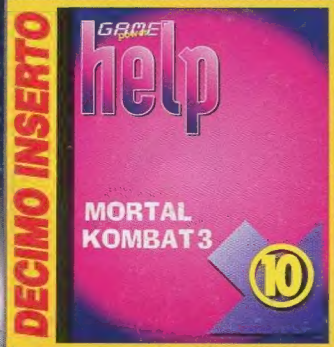
La recensione, tutte le mosse e una speciale retrospettiva sul gioco più sanguinoso del momento!

SECRET OF MANA 2
IL RITORNO PIÙ ATTESO

SOUL EDGE
LA RISPOSTA NAMCO A TOH SHIN DEN

SEGA RALLY
SATURN: A CHE PUNTO SIAMO?

TUTTE LE NOVITÀ
DIRETTAMENTE DA TOKIO



SPACE HULK • 3D LEMMINGS • NBA JAM T.E. • AIR COMBAT • GOLDEN AXE THE DUEL • TWISTED METAL • WAR HAWK • STARBLADE ALPHA • ZERO DIVIDE • SUPER SKIDMARKS • THE MASK • MICRO MACHINES '96 • FLYING NIGHTMARES • MR. DOI • SUPER INTERNATIONAL STAR SOCCER DELUXE • SPEEDY GONZALES • KING ARTHUR • EXTREME GAMES • WING ARMSS • DISCWORLD • PHANTOM 2040 • EARTHWORM JIM • STREET FIGHTER 2 • PRIME GOAL EX

THE TOP GAMES



QUEEN SOFTWARE & GAMES COMPUTER



SEGA MEGA DRIVE

ADAMS FAMILY 3 (VALUES)	149.000	(E)	DOUBLE HEADER	52.000	(E)
AGASSI TENNIS	39.000	(E)	DRAGON	59.000	(E)
ALADDIN	99.000	(E)	DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.000	(E)
ALIEN 3	59.000	(E)	DUNE II	119.000	(E)
ALIEN SOLDIER	119.000	(E)	DYNAMITE HEADY	99.000	(E)
ANIMANIACS	99.000	(E)	EARTH WORM JIM 2	129.000	(E)
ART OF FIGHTING	89.000	(E)	ECCO THE DOLPHIN 2	119.000	(U)
ASTERIX THE POWER OF THE GODS	129.000	(E)	ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	89.000	(E)
ATP TENNIS	129.000	(E)	ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET 2	119.000	(U)	ETERNAL CHAMPIONS	49.000	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.000	(E)	EXO SQUAD	119.000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	129.000	(E)	FATAL FURY 2	89.000	(E)
BATMAN & ROBIN	119.000	(E)	FAVER PITCH	119.000	(E)
BATMAN FOREVER	119.000	(E)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.000	(E)
BATMAN IL RITORNO	69.000	(E)	FIFA INTERNATIONAL SOCCER '96	129.000	(E)
BATTLE SHIP	107.000	(U)	FLINK	99.000	(E)
BATTLETOADS	69.000	(U)	FLINSTONES THE MOVIE	89.000	(E)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.000	(U)	FOREMAN FOR REAL	129.000	(E)
BEAVIS & BUTT HEAD	49.000	(U)	FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	109.000	(E)
BERNSTEIN BEARS	49.000	(E)	FRANKENSTEIN	69.000	(E)
BLADES OF VENGEANCE	49.000	(E)	GOOPY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	89.000	(U)
BLOODSHOT	69.000	(E)	GRAND SLAM TENNIS	49.000	(E)
BONKERS	99.000	(E)	GREAT CIRCUS MYSTERY (TOPOL MINNIE)	59.000	(E)
BOOGERMAN	49.000	(E)	GREEN DOG	49.000	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.000	(U)	GYNOID	49.000	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.000	(E)	HARDBALL 94	49.000	(E)
BUBBA'N' STIX	109.000	(E)	HARDBALL 95	49.000	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	49.000	(E)	HURRICANES	49.000	(E)
BURBY 2	49.000	(E)	I PUFFI	89.000	(E)
CANNON FODDER	89.000	(E)	INTERNATIONAL RUGBY	49.000	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)	ISHIDO	39.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	49.000	(E)	J.LEAGUE PRO STRIKER 2	79.000	(E)
CHAOS ENGINE	129.000	(E)	JELLY BOY	109.000	(E)
CHUCK ROCK II	79.000	(E)	JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89.000	(E)
CLAY FIGHTER	59.000	(E)	JOHN MADDEN 95	119.000	(E)
CLIFFHANGER	59.000	(U)	JOHN MADDEN 96	129.000	(E)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119.000	(E)	JUDGE DREDD	129.000	(E)
COACH COLLEGE COLLECTION FOOTBALL	129.000	(E)	JUNGLE STRIKE	89.000	(E)
COMIX ZONE	119.000	(E)	JURASSIC PARK 2	99.000	(E)
CONTRA HARD CORPS	119.000	(E)	JUSTICE LEAGUE	129.000	(E)
COOL SPOT	59.000	(E)	KAWASAKI SUPERBIKE	119.000	(E)
CORPORATION	49.000	(E)	KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.000	(E)	KING OF THE MONSTER 2	49.000	(U)
CRUE BALL	45.000	(E)	LAST BATTLE	49.000	(E)
CRUSADER	139.000	(U)	LETHAL ENFORCERS + GUN + ADATT.	99.000	(E)
CRYSTAL PONY TALES	49.000	(E)	LETHAL ENFORCERS 2	119.000	(E)
CYBERBALL	45.000	(E)	LIGHT CRUSADER	129.000	(E)
DAFFY DUCK	129.000	(E)	LOTUS 2	59.000	(E)
DEMOLITION MAN	109.000	(E)	MAN OVERBOARD LUCIFER	49.000	(E)
DESERT DEMOLITION	109.000	(E)	MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.000	(E)
DICK VITALE BASEBALL	49.000	(U)	MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69.000	(E)	MEGA BOMBERMAN	79.000	(E)
DOUBLE DRAGON III	79.000	(U)			

MEGA MAN X - CAPCOM	129.000	(E)	SOLEIL (RAGNACENTY)	129.000	(E)
MEGA SWIV	79.000	(E)	SONIC 2	45.000	(E)
MEGA TURRICAN	49.000	(E)	SONIC 4	129.000	(E)
MEGAGAMES 1	49.000	(E)	SONIC SPINBALL	79.000	(E)
MEGAGAMES 2	49.000	(E)	SPACE HARRIER	49.000	(E)
MEGAGAMES 3	49.000	(E)	SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.000	(E)
MEGALOMANIA	49.000	(E)	SPEEDBALL 2	59.000	(E)
MICKY MANIA	79.000	(E)	SPEEDY GONZALES	129.000	(E)
MICROMACHINES 1996	119.000	(E)	SPIDERMAN & X-MEN	69.000	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	49.000	(E)	SPORTS COMPILATION	119.000	(E)
MIGHTY MAX	109.000	(E)	STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.000	(U)
MORTAL KOMBAT 2	79.000	(E)	STARGATE	49.000	(E)
MORTAL KOMBAT 3	119.000	(E)	STREET OF RAGE 3	119.000	(E)
MR NUTZ	99.000	(E)	STREET RACER	109.000	(E)
MRS PACMAN	69.000	(E)	STRIKER	129.000	(E)
NBA ACTION 95	129.000	(E)	SUB TERRANIA	129.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	89.000	(E)	SUPER FANTASY ZONE	39.000	(E)
NBA LIVE 95	89.000	(E)	SUPER KICK OFF	45.000	(E)
NBA LIVE 96	129.000	(E)	SUPER MONACO GP II	69.000	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	139.000	(E)	SUPER SKIDMARKS	119.000	(E)
NHL ALL STAR HOCKEY	49.000	(E)	SUPER STREET FIGHTER 2	149.000	(E)
NHL HOCKEY 96	119.000	(E)	SYNDICATE	119.000	(E)
PAC MAN 2	99.000	(U)	TALE SPIN	49.000	(E)
PAGEMASTER	119.000	(E)	TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	49.000	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109.000	(E)	TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	109.000	(E)	THE INCREDIBLE HULK	49.000	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89.000	(E)	THE PUNISHER	119.000	(E)
PGA TOUR GOLF 96	129.000	(E)	THE STORY OF THOR	169.000	(E)
PHANTASY STAR IV	169.000	(E)	THE TICK	49.000	(E)
PITFALL	79.000	(U)	THEME PARK	119.000	(E)
POWER RANGERS	99.000	(E)	TINY TOONS	79.000	(E)
POWER RANGERS 2	109.000	(E)	TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	99.000	(E)
POWERDRIVE	109.000	(E)	TOE JAM & ERALD II	109.000	(E)
PRIMAL RAGE	129.000	(E)	TONY LA RUSSA BASEBALL	129.000	(U)
PRINCE OF PERSIA	109.000	(E)	TOP GEAR 2	49.000	(U)
PROBOTOCTOR	119.000	(E)	TOTAL FOOTBALL	119.000	(E)
PSYCHO PINBALL	99.000	(E)	TOUGHMAN BOXING CONTEST	59.000	(E)
PUTTY SQUAD	129.000	(E)	TRUE LIES	99.000	(E)
RACE DRIVING	67.000	(U)	TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.000	(E)
RADICAL REX	49.000	(E)	TWO CRUDES DUDES	49.000	(E)
RANGER X	79.000	(E)	URBAN STRIKE	79.000	(E)
RED ZONE	119.000	(E)	VIEW POINT	99.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	89.000	(E)	VIRTUAL RACING (CON CHIP SVP)	169.000	(E)
RISTAR	69.000	(U)	VIRTUAL PINBALL	59.000	(E)
ROAD RASH 3	79.000	(E)	WARLOCK	69.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.000	(E)	WAYNE GRETZKY ALL STAR	129.000	(E)
ROCK & ROLL RACING	59.000	(E)	WINTER OLYMPICS 94	49.000	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49.000	(E)	WOLFCHILD	79.000	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	89.000	(E)	WORLD CUP USA 94	49.000	(E)
SAMURAI SHODOWN	129.000	(E)	WORLD OF ILLUSION (MICKY & DONALD)	59.000	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	69.000	(E)	WORLD SERIES BASEBALL	129.000	(U)
SCOOBY-DOO	119.000	(U)	WWF RAW	119.000	(E)
SEA QUEST DSV	119.000	(E)	X-MAN 2 - CLONE WARS	119.000	(E)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	119.000	(E)	YOGI BEAR	79.000	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	49.000	(U)	YOUNG INDIANA JONES	97.000	(U)
SHAG-FU	69.000	(E)	ZERO TOLERANCE	129.000	(E)
SHINING FORCE II	119.000	(E)	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	49.000	(E)
SHINOBI III	89.000	(E)			
SILVERSTEIN & TWEETY	129.000	(E)			
SKELETON KREW	99.000	(E)			
SKITCHIN	99.000	(E)			

LEGENDA
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

SEGA GAME GEAR

AX BATTLER	39.000	DRAGON	59.000
BATMAN & ROBIN	79.000	EARTH WORM JIM	79.000
BATMAN FOREVER	89.000	EVAN DER HOLYFIELD	39.000
BONKERS	89.000	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.000
CHAKAN	39.000	FRED COUPLES	69.000
CHAMPIONSHIP HOCKEY	99.000	JUDGE DREDD	89.000

JUNGLE STRIKE	79.000	SAMURAI SHODOWN	79.000
KAWASAKI SUPERBIKE	89.000	SHAG-FU	89.000
MICKY MOUSE 3	79.000	SONIC DRIFT 2	85.000
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79.000	STAR TREK - BEYOND THE NEXUS	79.000
MLBPA BASEBALL	89.000	STAR TREK - NEXT GENERATION	79.000
MORTAL KOMBAT 2	79.000	STARGATE	69.000
MORTAL KOMBAT 3	79.000	STRIKER	69.000
NFL QUARTERBACK CLUB	99.000	SUPER STAR WARS	59.000
NHL ALL STAR HOCKEY	79.000	TARZAN - LORD OF THE JUNGLE	79.000
OPERATION STARFISH	89.000	THE INCREDIBLE HULK	79.000
POWER RANGERS	79.000	TRUE LIES	69.000
POWER STRIKE 2	39.000	WORLD SERIES BASEBALL 95	89.000
PRIMAL RAGE	79.000	WWF RAW	49.000
RISTAR	79.000	X-MAN 2 - CLONE WARS	79.000

QUEEN MAGAZINE, la nuova rivista sul videogioco, per gli amici del CLUB!

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI!



TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per GameGear-32X-Saturn GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2 GRANDE SHOW ROOM per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

ADAMS FAMILY	109.000	(E)
ADAMS FAMILY 3 (VALUES)	115.000	(E)
ALIEN 3	79.000	(E)
ANIMANIACS	129.000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	139.000	(U)
BATMAN & ROBIN	159.000	(U)
BATMAN FOREVER	129.000	(U)
BATMAN IL RITORNO	99.000	(E)
BATTLETOADS + STARWING	79.000	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129.000	(U)
BLACK HAWK	59.000	(E)
BLUES BROTHERS	89.000	(E)
BRAINES	89.000	(E)
BRANDISH	149.000	(U)
BREATH OF FIRE	149.000	(U)
BRETT HULL HOCKEY 1995	129.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.000	(E)
BUGS 2	129.000	(U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79.000	(E)
CANNON FODDER	99.000	(E)
CAPITAN AMERICA	59.000	(E)
CAPITAN COMMANDO	129.000	(U)
CAPTAIN TSUBASA 5	199.000	(U)
CARRIER ACES	129.000	(U)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	79.000	(E)
CASTLEVANIA 2 - VAMPIRE	139.000	(E)
CHAOS ENGINE	69.000	(E)
CHESSMASTER	59.000	(E)
CHRONO TRIGGER	169.000	(U)
CLAY FIGHTER 2	59.000	(E)
CLAY FIGHTER 2 TOURNAMENT EDITION	79.000	(U)
CLAYMATES	89.000	(E)
COOL SPOT	59.000	(E)
DAFFY DUCK	69.000	(E)
DEMOLITION MAN	139.000	(U)
DEMON'S CREST	69.000	(E)
DIDDY'S KONG QUEST (DKC II)	159.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69.000	(E)
DIRT RACER	129.000	(U)
DONKEY KONG COUNTRY	159.000	(U)
DOOM	79.000	(E)
DRACULA	99.000	(E)
DRAGON BALL Z 3D	129.000	(U)
DRAGON VIEW	149.000	(U)
EARTH BOUND	99.000	(E)
EEK THE CAT	99.000	(E)
EMPIRE STRIKE BACK	99.000	(E)
FATAL FURY SPECIAL	159.000	(U)
FEVER PITCH	129.000	(U)
FIEVEL GOES WEST	59.000	(E)

MEGA MAN X - CAPCOM	115.000	(E)
MEGA MAN X PART 2	129.000	(U)
METAL WARRIORS	109.000	(U)
MICHAEL JORDAN BASKET	49.000	(E)
MICKY MANIA	79.000	(E)
MICROMACHINES	79.000	(E)
MIGHTY MAX	49.000	(E)
MORTAL KOMBAT	59.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	99.000	(E)
MORTAL KOMBAT 3	129.000	(E)
MYSTICAL NINJA	119.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.000	(E)
NBA LIVE 95	139.000	(E)
NBA LIVE 96	139.000	(E)
NCAA ROAD TO THE FINAL FOUR 2	149.000	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	149.000	(E)
NHL HOCKEY 95	89.000	(E)
NHL HOCKEY 96	139.000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	79.000	(E)
NINJA GAIDEN TRILOGY	139.000	(U)
NOSFERATU	115.000	(U)
OGRE BATTLE	159.000	(U)
OPERATION STARFISH	129.000	(E)
OPERATION THUNDERBOLT	139.000	(U)
PAC IN TIME	119.000	(U)
PAGEMASTER	69.000	(E)
PARODIUS	69.000	(E)
PGA TOUR GOLF	119.000	(U)
PINBALL FANTASY	109.000	(E)
POCKY & ROCKY 2	109.000	(E)
POP'N TWINBEE 2 - RAINBOW BELL ADV.	59.000	(E)
POWER INSTINCT	129.000	(U)
POWER RANGERS	149.000	(E)
POWER RANGERS 2	149.000	(U)
POWER SLIDE	129.000	(E)
POWERDRIVE	129.000	(E)
PUTTLY SQUAD	119.000	(E)
PUZZLE BOBBLE	119.000	(E)
RED ALARM	89.000	(E)
REN & STIMPY	59.000	(E)
RETURN OF THE JEDI (STAR WARS 3)	79.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	59.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	59.000	(E)
ROBOTREK	129.000	(U)
SAILOR MOON	109.000	(E)
SAMURAI SHODOWN	149.000	(U)
SECRET OF MANA	129.000	(E)
SECRET OF THE STARS	139.000	(U)
SHAO-FU	69.000	(E)
SIDE POCKET BILLIARD	89.000	(E)
SOCCER SHOOTOUT	129.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	129.000	(U)
SPEEDY GONZALES	119.000	(U)
SPIDERMAN & X-MEN	89.000	(E)
SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV	99.000	(E)
STAR TREK - DEEP SPACE 9	119.000	(U)
STAR TREK - NEXT GENERATION	159.000	(U)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY	139.000	(U)
STARGATE	109.000	(E)
STARWING	59.000	(E)
STERLING SHARP	149.000	(U)

STONE PROTECTORS	129.000	(U)
STREET FIGHTER 2 TURBO	59.000	(E)
STREET HOCKEY 95	89.000	(U)
STREET RACER	129.000	(E)
STRIKER 2	79.000	(E)
STUNT RACE FX	59.000	(E)
SUNSET RIDERS	79.000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	59.000	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	89.000	(E)
SUPER DROPZONE	119.000	(E)
SUPER FAMISTA 4	79.000	(E)
SUPER MARIO ALL STARS	79.000	(E)
SUPER MARIO KART	109.000	(E)
SUPER METROID	59.000	(E)
SUPER METROID - ZELDA	129.000	(E)
SUPER PUNCH OUT	119.000	(E)
SUPER RBI BASEBALL	119.000	(U)
SUPER STAR WARS	59.000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	119.000	(E)
SUPER TURRICAN 2	119.000	(E)
SWAT KATS	119.000	(U)
SYNDICATE	119.000	(U)
TELEBOXXER	89.000	(E)
TETRIS & DR MARIO	109.000	(E)
TETRIS 2	89.000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.000	(E)
THE TICK	49.000	(U)
TIN STAR	69.000	(U)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	109.000	(E)
TOP GEAR 3000	129.000	(U)
TOTAL CARNAGE	59.000	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	49.000	(E)
TRUE LIES	119.000	(E)
TURBO TOONS	89.000	(E)
TURN & BURN	59.000	(E)
UNIRALLY	119.000	(E)
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	139.000	(E)
VORTEX	149.000	(U)
WARIO WOODS	95.000	(E)
WATERWORLD	159.000	(E)
WAYNE GRETZKY ALL STAR	159.000	(E)
WILD GUNS	129.000	(U)
WILD SNAKES	69.000	(E)
WINGS 2 - BLAZING SKIES	59.000	(E)
WOLFENSTEIN 3D	97.000	(U)
WOLVERINE	119.000	(E)
WORLD CUP STRIKER	89.000	(E)
WORLD CUP USA 94	139.000	(E)
WORLD HEROES 2	139.000	(E)
WWF RAW	89.000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	59.000	(E)
YOGI BEAR	59.000	(U)
YOSHI'S ISLAND (S. MARIO WORLD 2)	139.000	(E)
YOUNG MERLIN	69.000	(E)
ZELDA 3	89.000	(E)
ZERO KAMIKAZE	149.000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	59.000	(E)
ZOO	69.000	(U)

LEGENDA

(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

GAME BOY

ADVENTURE OF LOLO	59.000
ALLEWAY	49.000
ANIMANIACS	69.000
ASTEROID - A MISSION COMMAND	39.000
BART SIMPSON VS THE BEANSTALK	39.000
BATMAN FOREVER	59.000

GALAGA / GALAXIAN	59.000
JUDGE DREDD	79.000
KILLER INSTINCT	79.000
KIRBY'S DREAMLAND 2	69.000
METAL MASTER	69.000
MICKY MOUSE 5	69.000
MISSILE COMMAND	69.000
MONSTER MAX	69.000
MORTAL KOMBAT 2	69.000
MORTAL KOMBAT 3	79.000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79.000
NIGEL MANSELL RACING	59.000
PACMAN	49.000
PINBALL DELUXE	79.000

PREISTORIK MAN	69.000
PRIMAL RAGE	79.000
SPIDERMAN & X-MEN	39.000
STAR TREK - NEXT GENERATION	49.000
STARGATE	49.000
STREET FIGHTER 2	69.000
SUPER BC KID 2	69.000
SUPER MARIO LAND 1	39.000
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE	59.000
TETRIS	39.000
TOTAL CARNAGE	39.000
WATERWORLD	79.000
WORLD HEROES 2 JET	69.000



ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO
011-30.90.202
(r.a.)

FAX
011-31.13.555

POSTA
QUEEN COMPUTER
via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

QUEEN SHOP
corso Dante, 2 - 10134 TORINO
telefono 011-3185666 - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma

sistema

prezzo

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE
INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d.R.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE L. 7.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE L. 13.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. L. 18.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR L. 28.000

TOTALE L.

GP

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

Publicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel. 02/33100154
Fax: 02/33104726

SEDE DELLA REDAZIONE

La Redazione risponde al numero 02/33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 18 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
via Sarca 47, 20125 Milano
Tel. 02/66103223 Fax: 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini (ralbini@linux.infosquare.it)

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "Alkross" Rossetti (alkross@linux.infosquare.it)

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta "Anita" Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "4 mariti e 8 amanti" Badioli, Serena "Enzo, ma come hai fatto?" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "G.R.A." Baratto (random@bbs.infosquare.it)

LA RED/AZIONE

Andrea "SR" Minini Saldini (cedric@io.com), Alex "Motorizzato" Pasetto (dupont@linux.infosquare.it), Tiziano "Poncho" Toniutti (apecar@linux.infosquare.it), Claudio "Impiegato" Tradardi

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Fantacalcio" Cupola, Max "Testimonial" Sacchi, Marco "Pasticca" Rana (mrana@inrete.it), Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Davide "Me ne vado" Soliani, Antonio "Piazza di Spagna" Micciulli, Paolo "Orfano" Verri (gremo@bbs.infosquare.it), Carlo "Scusa" Barone, Giorgio "Bel Bagai" Raimondi, Yuri "Segretaria" Abietti (scarlet@linux.infosquare.it)

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Acqua, Pandorino, Conte Oleotto, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Enzo Penna, Vermin Lord, Chicca, Lucio

MASSIMO RISPETTO A:

Squali Babbà, GREENPEACE, Miyamoto, Troleblues, Gli Arivo, A gialla, Purificazione, Elisabetta, Kuscino, Play Station, Info Trade

IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Roberta "Siamo Fermi" Asmeri, Gian Vittorio "Cozza" Cutri, Sara "Datti 'na mossa" Fort, Marumba "Under 18" Orri, Silvio "Massaggio" Gamba

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l.
via per S. Maurizio 171 (Brughierio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI e ABBONAMENTI

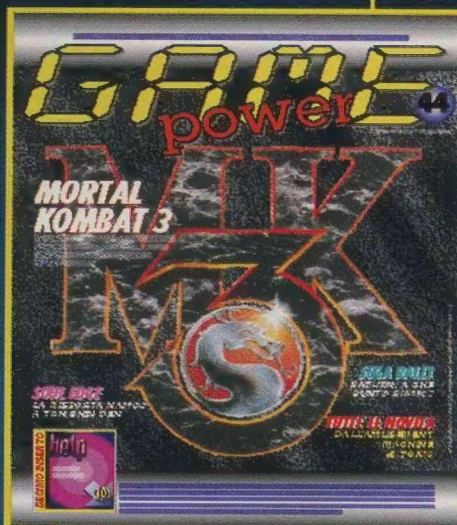
Arretrati: Lire 12.000 Abbonamento annuale Lire 55.000.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n. 17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

© Studio Vit

Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

44 SOINTIMARI

LA COPERTINA
MORTAL KOMBAT 3 PER PSX E SNES.
ANCHE IL TERZO EPISODIO SI MERITA LA
NOSTRA COPERTINA



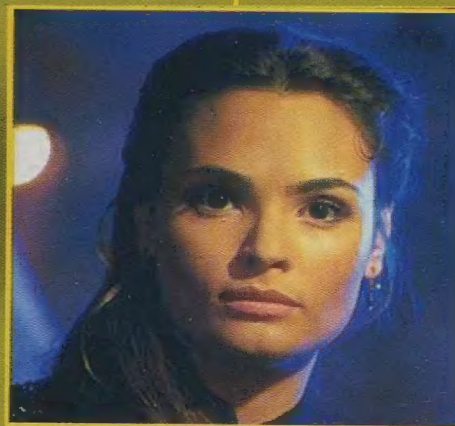
**"UNA DONNA
È SOLTANTO
UNA DONNA,
MENTRE UN
SIGARO È
UNA BELLA
FUMATA"**

J.R. KIPLING

MORTAL KOMBAT 3
PAG. 50
LA CONVERSIONE È PERFETTA? IL GIOCO È
BELLO? QUI TROVERETE TUTTE LE
RISPOSTE



KOMBAT TI AMO
PAG. 26
MORTAL KOMBAT: ALLA RICERCA DEL
SEGRETO DEL SUO SUCCESSO



GAME
power

GAME help

**L'HELP DI MK2
È IN ASSOLUTO
L'ARRETRATO PIÙ
RICHIESTO. MA NOI,
PER DISPETTO,
PUBBLICHIAMO
QUELLO DI MK3**

**GOLDEN AXE
THE DUEL
PAG. 78
IL TANTO ATTESO
RITORNO DI UNA
FAMOSISSIMA SERIE**

**BOTTA E
RISPOSTA**

blues

**33° AUSEMENT
MACHINES SHOW**

PAG. 41

**LA FIERA GIAPPONESE
DEDICATA AI COIN-OP
PORTA NOVITÀ
A NON FINIRE**

**MICROMACHINES
'96**

PAG. 68

**SICURAMENTE IL GIOCO
PIÙ DIVERTENTE PER
MD DEL MOMENTO**

**LA CHICCA ULULANDO
CONSIGLIA**

L'APPOSTA

Pag. 6

**APECAR È NUOVAMENTE ALLA RICER-
CA DEL SENSO DELLA VITA. CHE
SIANO, FORSE, LE RAGAZZE?**



PAG. 12

**SCOMMETTIAMO CHE
APECAR QUESTA VOLTA HA
DATO RISPOSTE SERIE?**



MEGA DRIVE

MicroMachines '96	68
Phantom 2040	64
Super Skidmarks	74

SUPER NES

International S. S. Deluxe	90
King Arthur	104
Maximum Carnage 2	99
Mortal Kombat 3	50
Mr. Do!	80
PC Kid 2	94
Secret of Mana 2	109
Speedy Gonzales	101
The Mask	121

NEO GEO CD

The King of Fighters '95	88
--------------------------	----

3DO

Flying Nightmares	63
Space Hulk	54

SATURN

Golden Axe The Duel	116
Wing Arm	84
Steam Gear Mash	118

PLAYSTATION

3D Lemmings	72
Air Combat	60
Discworld	66
Extreme Game	86
Ground Stroke	113
Mortal Kombat 3	50
NBA JAM Tournament Edition	56
Novastorm	93
Prime Goal	78
Starblade Alpha	102
Twisted Metal	82
War Hawk	96
Zero Divide	106

NEW GAME



**VUOI GIOCARE COL TUO GB
PER 10 ORE CONTINUE?
USA LA BATTERIA GB
RICARICABILE
L. 59.000**

SUPER NINTENDO

06 JAP	L. 69.000	FLASHBACK	L. 89.000	NBA JAM TOURNAMENT EDITION	L. 99.000	STREET FIGHTER 2	L. 79.000
AEROE THE ACROBAT	L. 109.000	FLINTSTONES	L. 139.000	NFL FOOTBALL	L. 149.000	STREET FIGHTER 2 TURBO JAP	L. 79.000
AEROE THE ACROBAT 2	L. 99.000	FULL THROTTLE AMERICAN RACING	L. 139.000	NHL HOCKEY '95	L. 119.000	STUNT RACE FX EUROPEO	L. 119.000
ADAMS FAMILY 2	L. 79.000	GHOUL PATROL	L. 49.000	NIGEL MANSELL INDY CAR	L. 129.000	STUNT RACE FX USA	L. 119.000
AGURI SUZUKI F1 S. DRIVING	L. 79.000	GLI SBULLONATI USA	L. 119.000	OGRE BATTLE	L. 129.000	SUPER TURRICAN 2	L. 139.000
ANDRE' AGASSI TENNIS JAP	L. 79.000	GODS	L. 69.000	PAC-ATTACK	L. 89.000	SUPER ADVENTURE ISLAND JAP	L. 79.000
BATMAN FOREVER	L. 119.000	GOOF TROOP	L. 99.000	PARODIUS	L. 49.000	SUPER AIR DRIVER	L. 89.000
BATMAN FOREVER USA	L. 129.000	GP 1 PART 2 USA	L. 139.000	PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 59.000	SUPERMAN THE RETURN	L. 139.000
BATTLE CLASH	L. 89.000	HARLEYS	L. 79.000	PIRATES OF DARK WATER	L. 99.000	SUPER MARIO WORLD 2	NOVITÀ
BATTLE GRAND PRIX USA	L. 89.000	HEBEREKES POPOON	L. 59.000	PLOK USA	L. 99.000	SUPER STAR SOCCER 2	NOVITÀ
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	L. 89.000	INDIANA JONES	L. 139.000	POWER DRIVE	L. 109.000	SUPER WIDGET	L. 119.000
BELLA E LA BESTIA	L. 139.000	INSPECTOR GADGET USA	L. 129.000	POWER RANGERS	L. 89.000	SYNDICATE	L. 129.000
BIKER MICE	L. 139.000	INTERNAT. SUPERSTAR SOCCER	L. 119.000	PRIMAL RAGE	L. 119.000	SYVALION	L. 69.000
BIOMETAL	L. 79.000	I PUFFI	L. 119.000	REN & STIMPY	L. 49.000	T2 THE ARCADE GAME	L. 69.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 79.000	JOHN MADDEN FOOTBALL '93 USA	L. 49.000	REN & STIMPY SHOW VEEIOTS! USA	L. 89.000	TAZMANIA	L. 89.000
BRAWL BROTHERS	L. 89.000	JUNGLE STRIKE	L. 119.000	RETURN OF THE JEDI	L. 149.000	TETRIS + DR. MARIO	L. 109.000
BRUTAL PAWS OF FURY	L. 139.000	JURASSIC PARK	L. 79.000	RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000	TETRIS 2 USA	L. 139.000
BURBY	L. 69.000	JURASSIC PARK 2	L. 79.000	ROBOCOP 3	L. 69.000	TETRIS FLASH JAP	L. 129.000
CACOMA KNIGHT JAP	L. 49.000	JUSTICE LEAGUE	L. 119.000	RUN SABER	L. 59.000	THE BLUES BROTHERS	L. 79.000
CANNON FODDER	L. 59.000	JUNGLE BOOK	L. 89.000	SAILOR MOON	NOVITÀ	THE LAWNMOWER MAN	L. 69.000
CARRIER ACES	L. 99.000	KILLER INSTINCT	L. 165.000	SENSIBLE SOCCER	L. 59.000	TINY TOON ADVENTURE	L. 79.000
CASTELVANIA 4	L. 49.000	KO GEORGE FOREMAN'S BOXING	L. 49.000	SUPER ALESTE	L. 89.000	THE LION KING	L. 99.000
CHAMPIONSHIP SOCCER	L. 89.000	KENDO RAGE USA	L. 129.000	SUPER AQUATIC GAMES USA	L. 99.000	TOPOLINO MANIA	L. 59.000
CHOPFLIFTER 3	L. 49.000	KICK OFF 3	L. 49.000	SUPER BATTLETANK 2	L. 49.000	TOTAL CARNAGE	L. 69.000
CONGO'S CAPER	L. 69.000	KIRBY'S DREAM COURSE	L. 119.000	SUPER BATTLETANK	L. 99.000	THE ROCKETTEER JAP	L. 69.000
CYBERNATOR	L. 79.000	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	L. 89.000	SUPER B.C. KID	L. 89.000	TRODDERS USA	L. 119.000
DEAD DANCE JAP	L. 59.000	KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE USA	L. 69.000	SUPER BOMBERMAN 2 USA	L. 119.000	TURE LIES	L. 129.000
DENIS LA MALICE	L. 129.000	LAST ACTION HERO	L. 89.000	SHAO-FU	L. 119.000	THE SIMPSONS BART'S NIGHTMARE	L. 89.000
DESERT STRIKE USA	L. 129.000	LEMMINGS 2 TRIBES	L. 129.000	SUPER ICE HOCKEY	L. 139.000	UNIRALLY	L. 129.000
DIDDY'S KONG QUEST (DKC 2)	NOVITÀ	LETHAL ENFORCERS + PISTOLA	L. 179.000	USA ICE HOCKEY JAP	L. 149.000	USA ICE HOCKEY JAP	L. 79.000
DINO DINI SOCCER	L. 59.000	MADDEN '95	L. 149.000	SUPER JAMES POND	L. 129.000	UTOPIA	L. 89.000
DIRT RACER	L. 109.000	MAGICAL QUEST CON MICKEY	L. 119.000	SUPER KICK OFF	L. 79.000	VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
DONKEY KONG COUNTRY	L. 169.000	MOUSE	L. 119.000	SMART BALL USA	L. 79.000	VORTEX	L. 109.000
DOOM	NOVITÀ	MAGIC SWORD	L. 49.000	SUPER METROID EUROPEO	L. 129.000	WARIO'S WOODS	L. 119.000
DRACULA EUROPEO	L. 69.000	MARIO ALL STARS	L. 79.000	SOCCER SHOOTOUT	L. 139.000	WHIRLO	L. 59.000
EARTH DEFENSE FORCE	L. 69.000	MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000	SUPER STREET FIGHTER 2	L. 119.000	WING COMMANDER SECRET	L. 89.000
EQUINOX	L. 89.000	MECHWARRIOR	L. 69.000	SPACE ACE	L. 89.000	MISSIONS	L. 89.000
ESPN BASEBALL TONIGHT	L. 49.000	MEGA MAN X	L. 119.000	SPECTRE	L. 89.000	WINGS 2	L. 49.000
EXHAUST HEAT	L. 79.000	MICROMACHINES	L. 75.000	SUPER PINBALL	L. 99.000	WILD GUNS USA	L. 119.000
F1 POLE POSITION 2	L. 129.000	MIGHTY MAX	L. 69.000	SPIDERMAN TV	L. 129.000	WOLVERINE	L. 119.000
FATAL FURY 2 USA	L. 119.000	MONKEY JAP	L. 49.000	SUPER PUNCH OUT	L. 139.000	WORLD HEROES	L. 109.000
FATAL FURY SPECIAL JAP	L. 109.000	MORTAL KOMBAT 1	L. 49.000	SUPER PUTTY	L. 109.000	WORLD CUP USA '94	L. 99.000
FEVER PITCH SOCCER	L. 99.000	MORTAL KOMBAT 2	L. 89.000	STRIKER	L. 99.000	WWF RAW	L. 139.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 69.000	MORTAL KOMBAT 3	NOVITÀ	SUPER STRIKE GUNNER	L. 79.000	XENON JAP	L. 65.000
FIRST SAMURAI (DEAD DANCE JAP)	L. 109.000	MR. NUTZ	L. 99.000	STARWING	L. 89.000	X MAN (NOVITÀ)	L. 165.000
		MUSYA USA	L. 49.000	STREET FIGHTER 2 TURBO EUROPEO	L. 59.000	FIFA '96	NOVITÀ
		MYSTIC QUEST LEGEND	L. 119.000	STREET RACER	L. 89.000		

**CONSOLE
MEGA DRIVE 2
+ GIOCHI + 1 PAD
L. 239.000**

**CONSOLE
SUPER NINTENDO
+ GIOCO
L. 239.000**

**CONSOLE
GAME BOY+
TETRIS
L. 119.000**

**CONSOLE
MEGA DRIVE 2
+ 1 PAD
L. 169.000**

**SATURN +
VIRTUAL
FIGHTER PAL
L. 1.049.000**

**SENSAZIONALE PER
RISOLVERE I TUOI
GIOCHI SUL GB USA
ACTION REPLAY
L. 69.000**

**CONSOLE PLAY
STATION SONY
L. 749.000**

Nintendo

CONSOLE CONTROL DECK + 76 GIOCHI + PISTOLA + 2 PAD L. 179.000

ARCH RIVALS (BASKET)+GAME KEY	L. 49.000	LITTLE SAMSON	L. 49.000	RIVUB GIID	L. 49.000	TERMINATOR 2	L. 49.000
BATMAN RETURNS + GAME KEY	L. 49.000	LOLO 3	L. 49.000	ROBOCOP 3	L. 49.000	THE FLINTSTONES	L. 89.000
BLASTER MASTER	L. 69.000	MARIO e YOSHI	L. 49.000	ROD LAND	L. 79.000	TOP GUN 2	L. 49.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000	MEGA MAN 2 + GAME KEY	L. 49.000	SIDE POCKET	L. 59.000	TROG	L. 49.000
DR. MARIO + GAME KEY	L. 49.000	MISSION IMPOSSIBLE	L. 49.000	SKI OR DIE	L. 49.000	ZELDA 2 LINK + GAME KEY	L. 49.000
DUCK HUNT	L. 49.000	NEW YORK	L. 69.000	SHADOW WARRIOR 2 + GAME KEY	L. 49.000		
FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000	PRINCE OF PERSIA	L. 49.000	TALESPIR	L. 49.000		
JIMMY CONNORS CON ADATTATORE	L. 89.000	PROBOTECTO	L. 49.000	TECMO CUP FOOTBALL+GAME KEY	L. 49.000		

GAME BOY

CASSE STEREO GB	L. 29.000	DR. FRANKEN 2	L. 59.000	MARIO & YOSHI	L. 49.000	STREET FIGHTER 2	L. 75.000
ADVENTURE ISLAND 1	L. 54.000	DR. MARIO	L. 49.000	MARIO'S MISSION	L. 49.000	SUPER 8 IN 1	L. 119.000
ADVENTURE ISLAND 2	L. 69.000	DUCK TALES 2	L. 65.000	MERCENARY FORCE	L. 49.000	SUPER JAMES POND 3	L. 59.000
ALADDIN	L. 59.000	EMPIRE STRIKES BACK	L. 59.000	MICKEY MOUSE	L. 55.000	T2 JUDGMENT DAY	L. 59.000
ALIEN 3	L. 59.000	FIFA INT. SOCCER	L. 49.000	MICKEY'S DANGEROUS CHASE	L. 69.000	T2 THE ARCADE GAME	L. 59.000
ALLEWAY	L. 49.000	GARFIELD	L. 49.000	MICROMACHINES	L. 49.000	TARZAN	L. 89.000
BARBIE	L. 59.000	GOLF	L. 49.000	MONSTER TRUCK WARS	L. 59.000	TENNIS	L. 49.000
BATMAN (CARTONI ANIMATI)	L. 49.000	HOOK	L. 49.000	MORTAL KOMBAT 2	L. 49.000	TESSERA E	L. 69.000
BATTLETOADS IN RAGNAROK'S	L. 49.000	HUNT FOR RED OCTOBER	L. 49.000	NBA JAM	L. 59.000	TETRIS 2	L. 69.000
WORLD	L. 59.000	IL RE LEONE	L. 69.000	NBA JAM T.E.	L. 49.000	THE ADDAMS FAMILY	L. 49.000
BATTLE UNIT ZEOTH	L. 49.000	IL TAGLIAERBE	L. 39.000	NIGEL MANSELL'S RACING	L. 69.000	THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
BIONIC COMMAND	L. 49.000	INDY INDIANA JONES	L. 65.000	PARASOL STARS	L. 49.000	THE FIDGETS	L. 79.000
BLADES OF STEEL	L. 49.000	I PUFFI	L. 59.000	POPEYE 2	L. 49.000	TINY TOON 2	L. 49.000
BUGS BUNNY	L. 49.000	JIMMY CONNORS TENNIS	L. 65.000	PRIMAL RAGE	L. 65.000	TOTAL CARNAGE	L. 49.000
CASTELIAN	L. 49.000	JUDGE DREDD	L. 49.000	ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 65.000	TRUE LIES	L. 59.000
DARKWING DUCK	L. 49.000	JUNGLE BOOK	L. 49.000	SAMURAI SHODOWN	L. 49.000	TURN AND BURN	L. 59.000
DESERT STRIKE	L. 49.000	JUNGLE STRIKE	L. 69.000	SBULLONATI	L. 49.000	TURTLES 3 RADICAL RESCUE	L. 49.000
DONKEY KONG LAND	L. 74.900	JURASSIC PARK 2	L. 49.000	SENSIBLE SOCCER	L. 59.000	ULTIMA RUNES... 2	L. 49.000
DONKEY KONG	L. 49.000	KIRBY'S DREAM LAND	L. 49.000	SNOOPY'S	L. 45.000	UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
DRAGON BALL Z	L. 49.000	KIRBY'S PINBALL LAND	L. 59.000	SPEEDY GONZALES	L. 54.000	WERE BACK!	L. 49.000
		KUNG FU MASTER	L. 49.000	SPIDER-MAN 3	L. 55.000	WORLD CUP USA '94	L. 65.000
		LOONEY TUNES	L. 59.000	SPY VS SPY	L. 52.000	YOSHI'S COOKIE	L. 69.000
		MARIO BLAST	L. 55.000	STARGATE	L. 62.000	ZELDA	L. 49.000

NEW GAME

**Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)
TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854**

**ORDINARE
PER
CORRISPONDENZA
È FACILE:
TELEFONACI**

**TELEFONO
030/8970849 r.a.**

**FAX
030/8970854**



*Telefono al
New Game*

*... ti
aspetta*

*Orari d'apertura
dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19*

NEW GAME



AERO BLASTER JAP	L. 89.000
AERO THE ACROBAT II	L. 89.000
ALEX KIDD	L. 39.000
ALIEN STORM JAP	L. 69.000
ALIEN STORM EUROPEO	L. 79.000
ALISA DRAGON USA	L. 79.000
LA SIRENETTA	L. 69.000
ARROW FLASH	L. 49.000
ASSAULT SUIT LEYNOS JAP	L. 79.000
ASTERIX	L. 49.000
ATOMIC RUNNER	L. 49.000
BALL 2 3D THE BATTLE OF THE BALLS	L. 59.000
BATMAN E ROBIN	L. 119.000
BATMAN FOREVER	L. 109.000
BATMAN FOREVER USA	L. 119.000
BATMAN RETURNS EUROPEO	L. 79.000
BATTLE MANIA JAP	L. 69.000
BELLA E LA BESTIA (USA)	L. 99.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000
BONANZA BROS	L. 79.000
BRUTAL PAWS OF FURY	L. 109.000
BUBSY	L. 79.000
BURNING FORCE	L. 69.000
CANNON FODDER	L. 69.000
CAPTAIN PLANET	L. 89.000
CAPTAIN AMERICA	L. 79.000
CHAKAN	L. 59.000
CHIKI CHIKI BOYS	L. 49.000
CUCK ROCK	L. 79.000
COMIC ZONE	NOVITÀ
COSMIC SPACEHEAD	L. 69.000
CRACK DOWN EUROPEO	L. 79.000
CURSE JAP	L. 79.000
DANGEROUS SEED JAP	L. 79.000
DARWIN 4081 JAP	L. 69.000
DJ BOY EUROPEO	L. 79.000
DE CAP ATTACK	L. 69.000
DESERT STRIKE	L. 69.000
DJ BOY JAP	L. 79.000
DOUBLE CLUTCH	L. 89.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL	L. 79.000
DOUBLE DRAGON 5	L. 99.000
DR. ROBOTNIK'S	L. 99.000
DRAGON'S FURY	L. 99.000
DRAGON BRUCE LEE STORY	L. 99.000
DYNAMITE HEADDY	L. 99.000
EARTH WORM JIM	L. 139.000
ECCO THE DOLPHINE 2	L. 79.000
ELEMENTA MASTER 1 JAP	L. 79.000
EMPIRE OF STEEL	L. 69.000
ESWAT	L. 79.000
ETERNAL CHAMPIONS	L. 99.000
EX MUTANTS EUROPEO	L. 49.000
EX MUTANTS USA	L. 49.000
F1 WORLD CHAMPIONSHIP	L. 99.000
FATAL FURY 2 JAP	L. 119.000
FATAL FURY	L. 79.000
FATMAN JAP	L. 49.000
FEVER PITCH SOCCER	L. 109.000
FIFA SOCCER '95	L. 79.000
FIFA '96	NOVITÀ
GADGET TWINS USA	L. 79.000
GAUNTLET 4	L. 115.000
GENERATIONS LOST	L. 109.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 109.000
GUNSHIP	L. 99.000
GOOS	L. 79.000
GREENDOG	L. 89.000
HAUNTING	L. 99.000
HELLFIRE	L. 69.000
HOOK (CAPITAN UNCINO)	L. 79.000
INCREDIBLE HULK	L. 99.000
HYPERDUNK (BASKET)	L. 109.000
INSECTOR X JAP	L. 79.000
JAMES POND 1 USA	L. 79.000
JAMES POND 3	L. 99.000
JAMES POND 2 ROBOCO USA	L. 79.000
JEWEL MASTER JAP	L. 59.000
JIMMY WHITE'S SNOOKER	L. 119.000
JORDAN BIRD	L. 99.000
JUDGE DREDD	L. 99.000
JUNGLE BOOK	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 89.000
KAWASAKI SUPERBIKES	L. 99.000
KID CHAMELEON EUROPEO	L. 49.000
KID CHAMELEON USA	L. 79.000
KLAX USA	L. 79.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 69.000
LION KING	L. 99.000
MADDEN 95	L. 99.000
MARVEL LAND JAP	L. 79.000
MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000
MAZIN WARS EUROPEO	L. 79.000
MAZIN WARS JAP (SAGA)	L. 49.000
MEGA MEN X	L. 109.000
MEGA TURRICAN	L. 59.000
MICROMACHINES	L. 89.000
MICROMACHINES 2 ED. '96	NOVITÀ
MORTAL KOMBAT 1	L. 99.000
MORTAL KOMBAT 2 (USA)	L. 99.000
MORTAL KOMBAT 3	NOVITÀ
MUHAMMAD ALI BOXING	L. 129.000
NBA ACTION	L. 89.000
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	L. 89.000
NBA LIVE '95	L. 85.000
NHL '96	L. 139.000
NHL HOCKEY '94	L. 139.000
NIGEL MANSELL INDY CAR	L. 99.000
PETE SAMPRAS '96	L. 99.000
PGA TOUR 3	L. 89.000
PRIMAL RAGE	L. 119.000
PIRATES! USA	L. 99.000
PITFALL	L. 59.000
POWER MONGER	L. 49.000
POWER DRIVE	L. 119.000
POWER RANGERS	L. 99.000
RAMBO 3 JAP	L. 79.000
RED ZONE	L. 69.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 59.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	L. 89.000
ROCK'N'ROLL RACING	L. 89.000
ROLLING THUNDER 3 USA	L. 99.000
SHADOW OF THE BEAST 2	L. 69.000
SHADOW OF THE BEAST 1	L. 79.000
SHAO-FU	L. 109.000
SHINING FORCE 2	L. 109.000
SUPER HYDOL	L. 79.000
SKELETON CREW	L. 89.000
SKITCHIN	L. 89.000
SNAKE RATTLEN ROLL	L. 99.000
SONIC 1	L. 49.000
SONIC 2	L. 79.000
SONIC & KNUCKLES	L. 99.000
SONIC SPINBALL	L. 129.000
SPACE HARRIER 2	L. 69.000
SPLATTERHOUSE 2	L. 49.000
SPLATTERHOUSE 3 JAP	L. 119.000
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
SUPER STREET FIGHTER 2	L. 99.000
STRIDER	L. 49.000
STREET RACER	L. 99.000
SUB TERRANIA	L. 59.000
SUPERMAN	L. 99.000
SYLVESTER & TWEETY	L. 79.000
TAZMANIA 2 IN ESCAPE FROM MARS	L. 99.000
TAZMANIA 1 JAP	L. 69.000
THE FAERY TALE ADVENTURE	L. 79.000
THE GREAT WALDO SEARCH USA	L. 79.000
THE LAWNMOWER MAN	L. 99.000
THEME PARK	L. 139.000
THE STORY OF THOR	L. 129.000
THE TERMINATOR USA	L. 49.000
THE OTTIFANTS	L. 109.000
THUNDER FORCE 2	L. 79.000
THE LEGEND OF GALAHAD	L. 69.000
TOE JAM & EARL 1 USA	L. 79.000
TOPOLINO MANIA	L. 79.000
THE TERMINATOR	L. 49.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	L. 99.000
TWO CRUDES DUDES	L. 79.000
URBAN STRIKE	L. 69.000
VARLOCK X	L. 59.000
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
VIRTUAL RACING JAP	L. 129.000
WIMBLEDON TENNIS	L. 79.000
WINTER OLYMPICS	L. 79.000
WOLVERINE	L. 89.000
WONDER BOY IN MONSTER WORLD	L. 79.000
WORLD HEROES JAP	L. 109.000
WWF RAW	L. 69.000
X-MEN 2	L. 129.000
YOGI BEAR CARTOON CAPER	L. 129.000
ZERO KAMIKAZE	L. 69.000
ZERO TOLLERANCE	L. 59.000
ZOMBIES	L. 99.000
ZOOM	L. 39.000

MASTER SYSTEM CONSOLE MASTER SYSTEM II + GIOCO L. 89.000

ACTION FIGHTER	L. 49.000	GAUNTLET (R.P.G.)	L. 69.000	PGA TOUR GOLF	L. 49.000	SPEEDBALL 2	L. 59.000
ALIEN STORM	L. 49.000	GHOST HOUSE (AVV.)	L. 35.000	POPULOUS	L. 49.000	SUPER SMASH T.V.	L. 49.000
ASTERIX	L. 39.000	GHOULSN GHOSTS	L. 39.000	RAMPART	L. 49.000	SUPER SPACE INVADERS	L. 59.000
BATMAN RETURNS	L. 39.000	GLOBAL GLADIATORS	L. 49.000	RESCUE MISSION (GUERRA)	L. 39.000	SUPER TENNIS	L. 39.000
BONANZA BROS	L. 49.000	HEROES OF THE LANCE (R.P.G.)	L. 49.000	ROAD RUNNER	L. 49.000	SUPER KICK OFF	L. 59.000
CHUCK ROCK II	L. 49.000	IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.000	ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 39.000	TAZMANIA	L. 35.000
COLUMNS	L. 39.000	INCREDIBLE HULK	L. 49.000	R. TYPE	L. 49.000	TENNIS ACE	L. 59.000
COOL SPOT	L. 49.000	JUNGLE BOOK	L. 49.000	SAGAIA (AVVENTURA)	L. 39.000	THE NINJA	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 49.000	KUNG FU KID	L. 39.000	SHINOBI	L. 49.000	TRANSBOT	L. 49.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 49.000	LAND OF ILLUSION TOPOLINO	L. 49.000	SHOOTING GALLERY	L. 79.000	THE SECRET OF SHINOBI	L. 49.000
F1 (FORMULA UNO CHAMPIONSHIP)	L. 59.000	MASTER OF DARKNESS (R.P.G.)	L. 69.000	SMASH HITS	L. 59.000	WIMBLEDON	L. 49.000
FANTASY ZONE	L. 59.000	OUT RUN EUROPA	L. 49.000	SONIC 1	L. 39.000	XENON 2 (AZIONE/SPARATUTTO)	L. 59.000
FORGOTTEN WORLDS	L. 59.000	PAC MANIA	L. 59.000	SONIC CHAOS	L. 59.000	ZILLION 2 (AZIONE)	L. 49.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 119.000	PEBBLE BEACH GOLF LINKS	L. 129.000	SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	L. 129.000		
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 129.000	REBEL ASSAULT	L. 79.000	STELLAR 7 DRAXON'S REVENGE	L. 129.000		
LEMMINGS	L. 129.000	ROAD RASH	L. 119.000	THEME PARK	L. 99.000		
MICROCOSM	L. 119.000	SEWER SHARK	L. 125.000	THE NEED FOR SPEED	L. 119.000		
OCEANS BELOW	L. 119.000	SHADOW	L. 109.000	WING COMMANDER 3	L. 99.000		
PATAANK	L. 109.000	SPACE ACE	L. 109.000				

3DO

3D ATLAS	L. 109.000
CRASH'N BURN	L. 69.000
CORPSE KILLER	L. 69.000

FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 119.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 129.000
LEMMINGS	L. 129.000
MICROCOSM	L. 119.000
OCEANS BELOW	L. 119.000
PATAANK	L. 109.000

PEBBLE BEACH GOLF LINKS	L. 129.000
REBEL ASSAULT	L. 79.000
ROAD RASH	L. 119.000
SEWER SHARK	L. 125.000
SHADOW	L. 109.000
SPACE ACE	L. 109.000

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	L. 129.000
STELLAR 7 DRAXON'S REVENGE	L. 129.000
THEME PARK	L. 99.000
THE NEED FOR SPEED	L. 119.000
WING COMMANDER 3	L. 99.000

PLAY STATION SONY

KILLEAK THE BLOOD	L. 109.000
TOSHINDEN	L. 109.000
WIPER OUT	L. 119.000
RAYMAN	L. 119.000
JUMPING FLASH	L. 109.000

SEGA SATURN

DAYTONA RACING	L. 119.000
VIRTUA FIGHTER	L. 119.000
CLOCKWORK KNIGHT	L. 109.000
PANZER DRAGON	L. 149.000



NEW GAME

Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)
TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

L'APPOSTA

Ahoy! M'è tornata la voglia di vivere! Lo sapevo che sarebbe successo. Finalmente il grande uomo dalla barba bianca ha contato i rosari sgranocchiati vicino al mio lettino e ha deciso di intercedere, tramite la nuova Art Detestor per affrettare il ricambio dell'illeggibile carattere che fino al mese scorso caratterizzava i titoli delle lettere. Peccato che la mia passione per le tardone dalla pelle arata a terra faccia battere il mio cuore per Sara Fort, altro nuovo acquisto del reparto grafico, bella figliola un po' attempata, di bella presenza ma di cui debbo ancora recensire l'alito (posso intuire qualcosa dalla dislocazione della scrivania). Resta il fatto che il caporeda sta messo peggio - ma non posso rivelare niente, ho promesso - e questo rende la vita più fluida a tutti quanti. Largo comunque alla posta di questo mese, solita palestra d'ardimento per opinionisti di domani e fessi qualsiasi, questo mese con uno speciale-shock con un trittico di lettere profumate. Quindi ottima tra l'altro, ne converrete, da leggere quando si deve stare per forza seduti.

Apecar



L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra



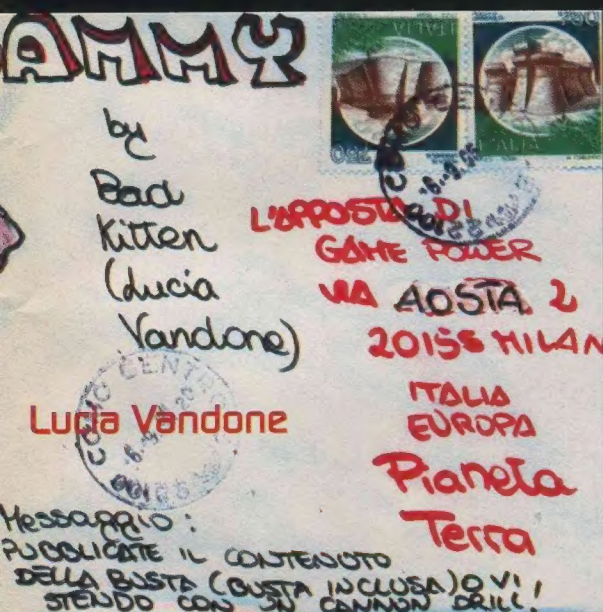
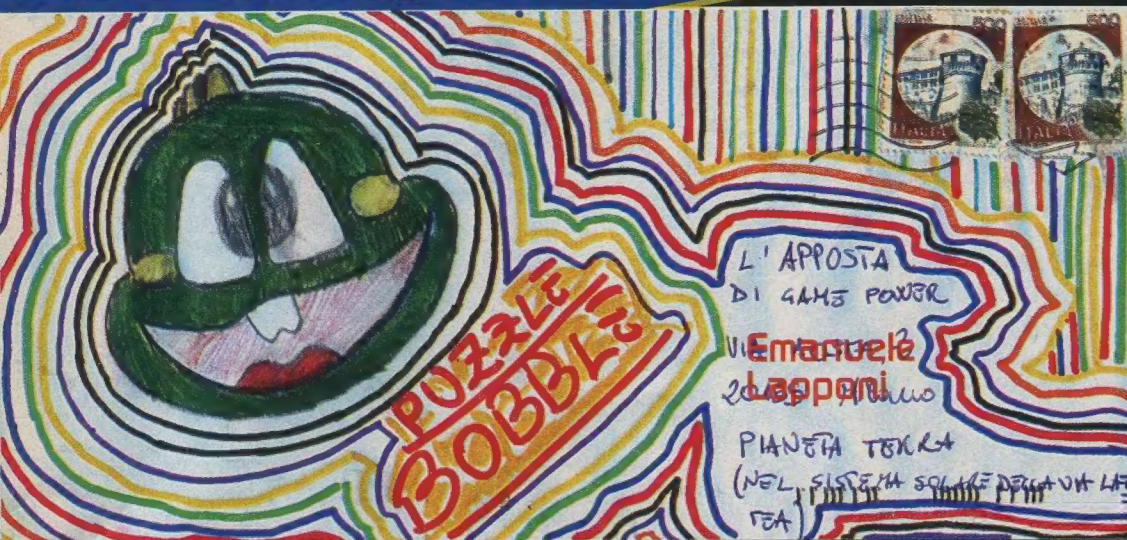
ORAZIONE

Caro Apecar, mi sono abbonato quest'estate a GP e ZETA dopo aver deciso che mi piacciono senza riserve. Nell'arco del mese leggo da cima a fondo le riviste anche se di solito la prima rubrica che guardo è quella della posta. A volte mi chiedo se quelli che scrivono lettere a Gp poi leggano anche le tue risposte e i tuoi commenti. Io che leggo sia le lettere che le risposte ti trovo molto equilibrato nella valutazione del mondo dei videogiochi. Col tuo stile brillante e provocatorio demolisci il conservatorismo di molti videogiochi, critichi la tendenza a negare a priori il valore delle nuove console ma anche l'illusione della longevità infinita di questo tipo di prodotti. In definitiva credo che tu sia contro ogni forma di fanatismo (per questo o quel marchio o genere). Temo però che molti "lettori" non ti leggano affatto, data la ripetizione ossessiva di certe affermazioni e considerazioni che appaiono nelle lettere. Ragazzi sveglia! Cerchiamo di dimostrarci indipendenti e critici in tanti aspetti della nostra vita e poi ci lasciamo condizionare passivamente dall'industria dei videogame? Guardate che dal punto di vista commerciale, dei fini e dei metodi, non c'è alcuna differenza tra il marchio di una console e una di un qualsiasi altro prodotto, dall'automobile, al gelato, allo shampoo. C'è ovviamente una differenza di complessità delle cose prodotte. Ma voi vi fate convincere dalla bontà di un marchio fino al punto di denigrare tutti gli altri o prendete quanto c'è di buono un po' in tutti? Questo non significa che non si abbiano gusti o preferenze, però non vi mettete a criticare quelli che non comprano il vostro shampoo o la vostra auto. Siamo obiettivi, erano poi così grandi le differenze tra Master System e Nes, o Super Nes e Megadrive, da giustificare fanatismi e divisioni in due fazioni pseudo-armate? È vero che in Giappone si fa l'alzabandiera nelle fabbriche, si canta l'inno della propria industria e si giura fedeltà al proprio posto di lavoro ma, senza voler demonizzare un intero popolo, va detto che questo fanatismo è quanto meno retaggio di società parecchio autoritarie. Insomma, a farla corta, voglio dire che come abbiamo un atteggiamento "laico" verso l'automobile o la marca di biscotti (prendo quello che mi piace adesso e comunque so che può esistere qualcosa di

meglio) dobbiamo essere indipendenti nel giudizio e nell'acquisto delle macchine per giocare. Tutte le case di software vogliono una cosa sola: vendere e guadagnare. Tutte le case dichiarano continuamente di lavorare alla macchina e al gioco "definitivo", ma questo "definitivo" è per definizione transitorio, per tante ragioni (progresso tecnologico, esigenze di mercato, mode culturali). Il mondo dei videogiochi sembra sempre andare più di pari passo con il progresso dell'immagine, fotografica e filmata, anzi se vogliamo ne costituisce un settore. Questo non significa che tutte le macchine e i giochi si equivalgano e non sto dicendo che non occorra fare una scelta e una valutazione attenta (visti i costi...) come pure capisco che uno possa rimanere "fedele" alla stessa marca (di caffè o di hardware) per anni, ma senza fanatizzare e specialmente con la disponibilità a cambiare se esce qualcosa di migliore. Io per esempio sono un gran curioso di tutto (e prendo perciò delle belle cantonate) e non mi pento mai anche di certi acquisti incauti (per esempio ho il CD32 e il Jaguar... che sono tutto dire! Però ho anche il Megadrive con tutti i suoi add-on) perché nel momento in cui li ho fatti erano cose nuove che mi attiravano e mi hanno dato momenti di divertimento. Oggi come oggi, se avessi i soldi comprerei la PS-X, ma se quando avrò risparmiato uscirà l'Ultra 64, probabilmente comprerò quello... aspettare la macchina che fa per noi va bene, ma per favore non dite "non comprate questo o quello perché fa schifo" solo perché è della casa concorrente alla vostra preferita. Caro Apecar, scusa lo sfogo e tanti saluti.

Claudio Simoni

Il fanatismo, credo, si stempera nell'ironia e nell'autoironia, prerogativa di chi ha una visione abbastanza ampia delle cose e quindi prerogativa sempre più rarefatta a causa del continuo restringersi di ogni



Giuseppe Bombini



difficilmente rispondo seguendo un procedimento di causa-effetto, nel senso che proprio mi viene difficile dire la mia su un argomento proposto dal lettore, sia implicitamente che sotto forma di chiara domanda. Più che altro, rispondo per assonanza d'immagini, descrivendo quello che penso sia lo scenario ideale su cui far muovere una risposta che, spero, non sia mai presa come definitiva e sancitoria. A me interessano le emozioni, la mia è comunque una risposta data da uno che conserva sicuramente una parte dell'"illusione" meravigliosa che ha avvicinato molti ai videogiochi, ma ha ben chiaro dove il fenomeno sia arrivato oggi e anche quanto sia odioso farsi manipolare dal mercato e dalle logiche relative. È brutto quando i produttori di software parlano in termini di "prodotto" e non più di "gioco", è brutto, ma bisogna farlo anche notare, bisogna anche dire che qualcuno è sempre pronto ad applicare un paio di maniglie sulle terga altrui e a tirare forte, pure col trattore. Questo comporta una serie di rischi, come demolire i sogni di qualcuno e dare poco spazio alle mediazioni, quel prendere "un po' e un po'" che serve a inserire tutti dentro limiti ben precisi e comodi per chi li traccia, ma umanizza il tutto passando per quella necessaria parte di istinto animale che tende alla sopravvivenza. Prendere ciò che è buono da tutto va bene, ma bisogna prendere anche ampie trancie di cattivo, perché il profumo ha poco senso senza il tanfo, e lo sporco è interessante

almeno quanto il pulito. Parlavo col Branduardi (è un po' che non lo si evoca) tempo fa e concludevamo che sicuramente è meglio essere come l'aglio, che o piace da matti o non piace per niente. Le vie di mezzo vanno bene per altre cose. E se ho esagerato sappiatemi capire e non ditemi niente: ho lasciato gli occhiali a Milano e stare davanti al monitor è come dare capocciate ai semafori.

UN GIORNO VIDI
ROMA CON
LA LUNA TONDA

spazio e del poco fascino che tutto sommato una visione ampia esercita su uno che sta benissimo nella sua visione stretta. Ma questi sono temi grandi e fuori portata. Ti ringrazio per i complimenti, ma io non sono un editorialista e quindi semmai lo stile "brillante e provocatorio" che mi attribuisce sarebbe fuori luogo su delle pagine in cui gli attriti dovrebbero essere ridotti al minimo. Il fatto è che a nessuno piacerebbe una rivista e una posta a linea piatta, e che qui dentro sono tutti abbastanza devoti alla cultura del dissenso, evitando la farloccata di catalogare una specie di Generazione X (che non c'è più dal 1977) e piuttosto individuando non una Generazione Y, B, Z, J, S, %, Radice Quadrata di meno 5, ma tutti i naturali incroci di queste cose messe assieme. Se poi ci si riesca è un altro discorso, in realtà bisogna semplicemente lasciare la porta spalancata. Il villaggio globale non c'è, ma tentare di arrivarci non è una brutta cosa. Certo, se la gente si scanna ancora sui giochi è quasi una fortuna, vuol dire che ci sono in ballo le emozioni, anche se vengono da una tecnologia tutto sommato freddina, che comunque ha dietro della gente che crea, crea cose nuove, cose che non esistono. Che verranno poi distribuite da gente che vuole si vendere e guadagnare, ma che provengono, anche se in casi sempre più rari, da un'urgenza di comunicazione. Quando su queste pagine ospiteremo diverbi tra i sostenitori del Clear e quelli del Baby Shampoo Johnson, potrò chiedere che mi affidino le news o un'altra parte del giornale senza scrupoli di coscienza, e al fine unico di guadagnarci da vivere. Anche adesso,

Egregio, egregi lettori (applauso), egregie lettrici (spazio per i fischi degli infoiati..."nude! Nude!") (avranno pane per loro più avanti, NdR), un doveroso intervento mi chiama sulla carta dove già spesso ci si soffermò, vuoi anche solo perché la Storia, in tutte le storie, fino anche a quella videoludica, ha il suo significato, al minimo della pena che solleva l'essere rimandato in materia. Comunque mi par ora d'introdurre, di penetrare nel vivo... ossia quella solita minestra riscaldata di rimpianto sulle vecchie glorie del mondo videoludico: 2 pagine dell'Apposta (o lettere) su quattro per rimpastare la validità, gli insegnamenti del passato (celebrati dagli amanuensi - o mittenti poveri) e altre perse in digressioni varie che appena accennano a un attimo di commo- zione (del tre rote). Io ci penso a quanto erano belle certe cose note come River Raid, Pitfall, e altre meno note come Raiders Of The Lost Ark e

Vanguard (che m'intrippava allo "scoreover" - bello eh?) annessi, connessi, collaterali e seguiti (la "storia", insomma). Pur vero, si scade nel melanconico, affettato, vestendo sempre valore sentimentale (it's the same old story, as time goes by...). A quei tempi si giocava e ci si divertiva, ma non dimentico che i bei titoli e la scelta in genere non erano poi tanto vasti come quella odierna: già allora sentivo la mancanza (e auspicavo fiducioso) di una grafica migliore, nemici diversi, giochi più lunghi e una scelta più vasta. Oggi è improponibile resettare l'evoluzione per tornare ai rimpianti "fasti del passato": quelli restano là, tra le ciofeche e i piedistalli propri di ogni tempo. I valori sentimentali vanno bene e pure i revival, ma quello non è l'oro, non è la spada di Damocle del presente. I bei giochi nascono in ogni tempo e il concetto può comunque restare valido nel tempo, questo non fa la necessità che i giochi d'oggi debbano far riverenza a nessuno. Come le ciofeche d'allora, oggi abbiamo le nostre e laddove si è persa la giocabilità non si può generalizzare... chi sente nostalgia avrà avuto modo di annoiarsi nei secoli tra ventimila platform (per campione) diversi, più o meno giocabili (ma ve lo siete visto Rayman), più o meno giocabili e ciò non osta che un gioco sia bello in sé stesso o per molti altri a digiuno di simili esperienze "storiche". Ai tempi del VCS sognavo qualcosa di meglio e radicale, e il sogno è quello che si vede oggi, è bello, e altri sogni prenderanno forma. Se qualcuno vuole obbiettare qualcosa può farlo forse sul concept dei



giochi: se non sono più divertenti vuol dire che manca la creatività o la perizia nella programmazione (forse non più appassionata, quanto industriale), ma i 32 bit sono alle prime armi - e hanno già di che dire, anzi! - e gli uscenti 16 bit hanno fatto, pure tra alti e bassi, la loro parte nel periodo che hanno coperto. Chi ha voglia di giocare a River Raid lo faccia! Non servono confronti con Ace Combat (o qualechessia) o dire che una volta ci si divertiva di più. Erano altri tempi, altre storie, e ognuno poi, ha la sua. Ciao Ape! Mi raccomando, sta dietro all'NU64!

Teonanacatl & Kikeon

Il punto è proprio quello che tu chiami "programmazione industriale": è vero che la fantasia e l'intelletto si preoccupano di inventare, e non di controllare che la stessa cosa sia stata già inventata prima, però alla fine Pitfall - the Mayan Adventure per Windows 95, SNES e Megadrive è solo un altro maledetto gioco di piattaforme e vende a barili. David Crane fa giochi di tennis per mangiare, dopo Little Computer People e A Boy and His Blob. Se tu mi dici che ai tempi del VCS sognavi a 32 bit io ti dico che non ci credo, e che come minimo sognavi a 1024. Poi, anno dopo anno, si arriva al vero salto tecnologico e se uno si guarda in giro, la sola Bullfrog pare essere l'unica casa in grado di fare quello che vuole: Syndicate, Dungeon Keeper, cose del genere, lontane decenni luce da poligoni che schizzano, sangue da bollare e avventure grafiche. La clonazione del capolavoro c'era anche ai vecchi tempi, solo che oggi il fenomeno ha ovviamente più risonanza e per i recensori è una pacchia, si può stronkare con dovizia di epiteti. Comunque River Raid (e Kaboom, e altre cose del genere) sono stati riprogrammati per Windows, la compilation è uscita tre mesi fa, non è male. Forse è finalmente giunto il tempo di premiare ancora lo stile e il taglio di certe produzioni. Speriamo, dovessimo diventare un fenomeno culturale e di costume e iniziare finalmente a vendere quel botto di copie per cui le nostre mamme accendono ceri da anni.

SI SCRIVE EPYX CON LA IPSILON

"Mr. Do... clone di pallozza gialla di casa ATARI" (GP41)... "Il programmatore di Defender? MINTER" (GP41); "...Dragon's Lair: READYSOFT, 1983" (GP42); "Hang On GP 95...conversioni dei vecchi titoli a 16 BIT" (GP 42).

Bene, e allora? Come "e allora?" Questi (ultimo a parte) sono errori da fucilazione! (per uno che di videogiochi dovrebbe intendersene...). Pacman è NAMCO /BALLY MIDWAY, e poi definire il coin op Universal un clone...bah, direi Dig Dug, ma pochi capirebbero. Il programmatore di Defender è EUGENE JARVIS, il mitico Minter lavorò solo per il mercato casalingo. Dragon's Lair fu prodotto dalla strade-funta Starcom e sono sicuro che sapete che Hang On è anche un arcade. Scrivetelo allora!

Scusate la foga, ma sono i giochi con cui sono cresciuto e... sniff... ci sono affezionato. Siete sempre i più forti e ricordate... Sbaliando Sinpara. Ciao,

Daniele Caccia, Milano.

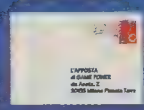
Vedi, tu stai parlando con uno che conserva ancora il primo gioco di Minter per C64, tale ROX 64 programmato col basic del Commodore. L'ultimo suo gioco è Tempest 2000 per Jaguar, ed è probabilmente a quello che si riferiva il cauto redattore. Perché gli altri, responsabili delle piccionate che tu giustamente riesumi, sono più e più incauti del dovuto. Perché prendere le parti di questa teppaglia? Non posso controllare tutto per quella miseria che mi danno, e se qui assumono qualche fagiolo mica è colpa mia. Dio quanto vorrei che mi capiste, quanto vorrei che poteste farlo, ma qualcosa deve cambiare, ah sì. Per ora, depressione caspica.

DOVE CRESCONO LE ROSE SELVAGGE ovvero SPECIALE L'ALTRA META' DEL CIELO!

Sono vecchia. Ormai è solo questione di tempo. Poco. È andata. Lascio il passo. Che tristezza. I miei anni migliori a pigiare sul Joypad e cosa mi rimane (il numero di telefono di casa mia se chiami in redazione, NdR)? Ho uno strano presentimento ma ultimamente i videogiochi sono pallosi, sto comprando sempre più giochi vecchi, tipo Goemon, Parodius e meno roba tipo Killer Instinct. E ho una strana sensazione, caro Ape. Voglio dire, la nuova generazione è alle porte, ma ne avevamo veramente bisogno? Le nuove console sono veramente così nuove da non confondersi con le vecchie? No, la verità è che i 16 bit non stanno morendo di morte propria: è un caso di omicidio! Il fatto è che se un gioco è veramente divertente, dovrebbe esserlo su qualsiasi console, giusto? Pensaci un po', ma c'è un gioco realmente innovativo su queste nuove console? I nuovi giochi sono veramente così divertenti come lo erano tempo fa? E sto parlando di sensazione di "divertirsi", non di specifiche tecniche o di grafica. È un brutto momento Ape, da troppo tempo non c'è più un gioco veramente bello e nuovo. Non so, ma non ho intenzione di cambiare il mio vecchio Snes. Almeno non per i prossimi 5 o 6 anni. Ti saluto.

Bruna "She" Cerizza

Non è un mistero che il gioco più giocato da queste parti (parlo della redazione periferica, qui a Roma, ma al nord le cose non sono molto diverse) sia assolutamente Yoshi's Island. Come non è vero che le nuove macchine non abbiano giochi innovativi: Fade to Black o Krazy Ivan sono titoli impensabili per uno Snes, le emozioni che offrono vanno oltre la definizione a 16 bit di "arcade" o "sparatutto". L'elemento 3D è l'accompagnatore ufficiale delle nuove console, ma se



L'APPOSTA



...tiyamata (av-
rassé per Trip
Hawkins, gio-
cheremmo a
Yoshi's Island
sul 3DO. Le mac-
chine le fanno i giochi, i giochi
li fanno i programmatori. E fortunatamente
di sono in giro un buon numero di geniaci da tenere d'oc-
chio, l'asse del modus videogiocondi s'è spostato e, in definitiva, delle
nuove macchine c'era proprio bisogno (e parlo da tradizionalista).
Comunque, come diceva Marco "Pentothal" Rana, questo è probabi-
lmente il momento migliore per comprarsi uno Snes: l'elettroshock
finale porterà un bel pacco di vibrazioni positive, Yoshi's Island è solo
l'inizio. E se Super Mario World trova posto nei miei top five ancora
oggi, non vedo perché fra cinque anni non possa esserci Yoshi's Island.



HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI 16 41100 MODENA TEL. 059 243696 FAX 059 242 727
IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN
VENDITA DIRETTA A RIVENDITORI E PRIVATI

- GIOCHI GAME BOY A PARTIRE DA L. 25 000
- GIOCHI GAME GEAR A PARTIRE DA L. 25 000
- GIOCHI MASTER SISTEM A PARTIRE DA L. 25 000
- GIOCHI MEGA DRIVE A PARTIRE DA L. 25 000
- GIOCHI SUPER NINTENDO A PARTIRE DA L. 25 000
- GIOCHI 3DO A PARTIRE DA L. 35 000
- GIOCHI SATURN A PARTIRE DA L. 50 000
- GIOCHI PLAY STATION A PARTIRE DA L. 75 000
- TELEFONA QUESTA FANTASTICA OFFERTA DURA SOLO FINO
- AD ESAURIMENTO SCORTE

ATLANTIDE

SEGA SATURN

ASTAL	128.000
BUG!	98.000
CLOCKWORK KNIGHT	138.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	148.000
COOL SPOT	NOVITÀ
DAYTONA USA	138.000
DEADALUS	148.000
GOLDEN AXE THE DUEL	NOVITÀ
GRAN CHASER	158.000
HANG-ON G.P. 95	NOVITÀ
MINNESOTA FATS POOL	138.000
MYST	138.000
NBA JAM TOURNAMENT	NOVITÀ
NHL HOCKEY 96	NOVITÀ
PANZER DRAGON	138.000
PARODIUS DELUXE	148.000
PEEBLE BEACH GOLF	128.000
POWERFUL BASEBALL 95	168.000
PRETTY FIGHTER-X	168.000
ROBOTICA	148.000
SHANGAI	138.000
SHIN SHINOBI DEN	148.000
SIM CITY 2000	138.000
STREET FIGHTER THE MOVIE	148.000
SUIKOEMBU	148.000
VICTORY GOAL	118.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	148.000
VIRTUA RACING DXL	138.000
VIRTUAL HYLIDE	138.000
WING ARMS	138.000
X-MEN	NOVITÀ

PLAYSTATION

3D LEMMINGS	NOVITÀ
ACE COMBAT	118.000
CYBER SLEED	118.000
DEMOLITION DERBY	118.000
DISCWORLD	118.000
DRAGON BALL Z	NOVITÀ
ESPN EXTREME SPORTS	118.000
GUNDAM	NOVITÀ
KILLEAK THE BLOOD	118.000
KRAZY IVAN	118.000
MORTAL KOMBAT 3	128.000
MOTOR TOON GRAND PRIX	118.000
NBA JAM TOURNAMENT	118.000
NOVASTORM	118.000
PGA TOUR GOLF	138.000
PHILOSOMA	118.000
POWER 3D TENNIS	138.000
PRIME GOAL SOCCER	NOVITÀ
RAIDEN PROJECT	138.000
RAPID RELOAD	118.000
RAYMAN	138.000
RIDGE RACER	118.000
SHOCKWAVE ASSAULT	128.000
STARBLADE ALPHA	118.000
STREET FIGHTER THE MOVIE	138.000
TEKKEN	138.000
TOHSHINDEN	118.000
TOTAL ECLIPSE	128.000
WINNING ELEVEN	NOVITÀ
WIPEOUT	128.000
ZERO DIVIDE	NOVITÀ

SUPER-NES

ADDAMS FAMILY VALUE	78.000
ASTERIX & OBELIX	138.000
BATMAN FOREVER	148.000
CAPTAIN COMMANDO	118.000
CHRONO TRIGGER	168.000
DOOM	168.000
ESPN BASEBALL	68.000
FATAL FURY 2	78.000
FEVER PITCH SOCCER	118.000
ILLUSION OF GAIA	88.000
INCREDIBLE HULK	48.000
JOHN MADDEN 95	98.000
KILLER INSTINCT	168.000
LAWNMOWER MAN	58.000
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	48.000
MEGAMAN X	88.000
MORTAL KOMBAT 3	148.000
NBA JAM TOURNAMENT	88.000
PAGEMASTER	78.000
PARODIUS	68.000
STARWING	58.000
SUPER METRID	68.000
TOTAL FOOTBALL	148.000
TROY AIKMAN FOOTBALL	48.000
TURBO TOONS	108.000
UNIRALLY	68.000
VORTEX	68.000
WILD GUNS	148.000
WOLFCHILD	68.000
WORLD HEROES 2	138.000
YOSHI ISLAND	158.000

MEGADRIVE

BATMAN FOREVER	118.000
BUBSY 2	58.000
CLAYFIGHTER	58.000
CORPORATION	48.000
DYNAMITE HEADDY	68.000
ECCO THE DOLPHIN 2	68.000
FI WORLD CHAMPIONSHIP	118.000
GENERATIONS LOST	48.000
GLOBAL GLADIATORS	48.000
INCREDIBLE HULK	48.000
JAMES BOND 007	48.000
JUNGLE BOOK	68.000
MEGA-LO-MANIA	48.000
MEGA SWIV	48.000
HICKEY & DONALD	68.000
MORTAL KOMBAT 3	118.000
MS. PAC-MAN	68.000
NHL HOCKEY 95	78.000
NIGEL MANSSELL INDYCAR	78.000
ROBOCOP VS. TERMINATOR	48.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	38.000
SNAKE RATTLE & ROLL	58.000
SONIC & KNUCKLES	78.000
SONIC SPINBALL	38.000
SUB-TERRANA	58.000
TOE JAM & EARL 2	58.000
TOTAL FOOTBALL	118.000
TOUGHMAN CONTEST	48.000
URBAN STRIKE	68.000
YOGI BEAR	68.000
ZERO TOLLERANCE	58.000

VASTO ASSORTIMENTO TITOLI & ACCESSORI ANCHE PER
32X * MASTER SYSTEM * GAME GEAR * GAMEBOY * VIRTUAL BOY * PC CDROM * PC 3 1/2"



45.000



45.000



65.000



75.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA
PER ORDINARE TELEFONA ALLO 0362/238148
Vieni a trovarci a Seregno (MI) in via Rossini n.43



PUBBLICATEMI
O VI RIDUCO
COME POLPETTE
NON È UNA MINACCIA...
È UNA PROMESSA

L'APPOSTA
C. GAME POWER
VIA POSTAL
20095 MILANO
TAVETA
TERRA



Raffo '95

Cara Redazione di Game Power, non vi scrivo

per porvi stupide domande per molti enigmatiche bensì per rispondere alle domande di Alfonso pubblicate nel n.42: "può esistere la par condicio (argh, Ndr) nel campo dei videogiochi tra ragazzi e ragazze?". Naturalmente sì. Apecar sbaglia (come al solito) a dire che se molte ragazze giocassero sareste fottuti, perché lo siete già, ed è super vero che lo facciamo meglio. Io possiedo un Super Nintendo (posso benissimo riuscire a battere mio fratello), non passo il mio tempo a giocarci perché non ho niente da fare, voglio giocarci e basta. Ti stupisci perché non leggi lettere nella Posta mandate da noi? Io come molte altre non mi perdo in stupide domande, o a confrontare due macchine con potenzialità completamente diverse o la giocabilità tra due cartucce. Non conosco ragazze appassionate di console... saranno le ultime rimaste, le mie amiche invece diventano pazze senza la dose quotidiana, al contrario i ragazzi non danno molta importanza. Come si usa dire, "il tempo è denaro" e io devo rinnovare la ludoteca. Ciao a tutti.

Bad Fox

Caro Apecar, sono rimasta piuttosto interdetta leggendo la lettera di Alfonso. Ragazze, dice lui. Dunque gente, dovete sapere che il mondo femminile si divide in due grandi categorie: le oche e le deficienti. Le oche sono quelle che a quindici anni sanno tutto della vita e che si riempiono il cervello di roba tipo i Take That e non sanno fare altro che agitare i fianchi davanti ad un maschio (a 15 anni? C.B.C.R., Ndr), mentre le deficienti ascoltano musica rock, giocano coi videogames, adorano i manga e i fumetti in generale, pensano sempre di più di quanto il mondo dia loro il permesso e giocano di ruolo. Ebbene cari ragazzi, non ve ne frega nulla se una ragazza sa fare lo shoryuken, basta che vediate una con la minigonna ad altezza culo e perdetevi subito la ragione. Ora, mi sembra anche abbastanza idiota che tu scriva che non ci sono videogioatrici, se in realtà non te ne importa uno stramaledettissimo *@@@S!! Se poi sei anche così convinto che qualche lettrice di GP si metta a scriverti, mi sa tanto che te lo puoi proprio scordare. Augurando una precoce sortita di scena di Bad Cat, chiudo questa mia missiva a scopo prettamente di protesta verso uno che di ragazze ne capisce veramente poco. Ciao,

Daniela "Rex" Faralli

"Grazie a Dio, grazie a dio, due su tre sbaglio pur'io". Ti rispondo, Bad Fox, con gli immortali versi vergati dal nobile Vate Pepsodent. Avete risvegliato il misogino in me, ah, come aveva ragione la mamma. Sarò sincero: la mia ragazza non gioca a Donkey Kong Country. Ho provato con il Gameboy, col Megadrive, con il 3DO, la PS-X e pure il Saturn, l'u-

nico gioco che veramente le piace è il Campo Minato del Windows. Ora, a me questa cosa fa anche piacere, però rimane un caso affatto isolato, perché dai questionari di GP è venuto fuori che il 98% dei lettori della rivista è di sesso maschile. E francamente pure io non rimango insensibile al fascino femminile, se vedo una che fa lo shoryuken al massimo ci faccio un doppio e ci parlo perché mi incuriosisce, ha lo stesso effetto di una parola o di un'uscita particolarmente felice. Non vorrei mica accostare il gusto del gluteo a una palla da fuoco, spero. Le affinità elettive di cui ci parlava Goethe non sono per forza coincidenti coi gusti e gli interessi, esistono ragazze che giocano (e vorrei vedere) ma prendono la cosa diversamente, vedi Bad Fox e Daniela, a cui devo purtroppo dire che anche le "deficienti" sono mercato, una bella fetta di mercato. Dai videogiochi, come da ogni altra forma o attività ludica e quindi per definizione culturale, deve partire un processo di ricerca che deve portare a conoscere meglio noi stessi, e per ora mi pare che la strada sia quella buona.

Ah, CBR sta per Cresci Bene Che Ripasso, tanto per dovere di acronimo.

FIDEL POWER

Continuate a scrivere anche se per i prossimi 30 giorni non potrò starvi dietro: esattamente tra otto blocchi da un'ora parte l'aereo per il paese che mi terrà lontano da quei tordi dello Studio Vit quel tempo necessario per dimenticare facce e voci. Più o meno diventerò il corrispondente di Game Power dalla splendida Cuba, vera terra dei treruote a motore, da ora fino ad almeno quindici giorni dopo l'uscita di questo numero, per un progetto che parte principalmente da esigenze di studio e amicizia con gente del luogo, ma che incorpora pure elementi di vacanza/remix personale, di cui immagino a voi interessi davvero molto. In ogni caso ci stiamo attrezzando con fax e varia chincaglieria portatile per rimanervi il più vicino possibile, perché pure se per tanti motivi credo che me ne fregherà poco dei videogiochi per un po', non posso dire lo stesso del folto lettorato, fosse solo per la quasi incredibile estraneità dei due argomenti. Game Power non è "la rivista dei videogiochi", come recita la sottotestata: è e rimane la rivista dei videogiocatori, anche quelli con l'embargo come lo Studio Vit e manipolo di disperati a rimorchio. Vi conosco, sapete... voi comunque nei fax specificate sempre se volete che vi porti i sigari, le pasticche contro l'arteriosclerosi o qualche noce di cocco proletaria. Ah, ovviamente, il Game Boy

BOTTA E RISPOSTA blues

Notti magiche per il vostro Apecar e per Random nella città eterna. Ma non potevo esimermi di rispondere alle vostre domande anche 'sto mese, ve pare?

Spettabile redazione di Game Power, vorremmo sapere se il NU64 è in grado di sviluppare giochi del calibro di Ridge Racer, Demolish'em Derby e WipeOut, o picchiaduro poligonali come Tekken o Toh Shin Den.

Alex 79, Teo 79.

Cruisin' USA è un gioco piuttosto brutto e anche graficamente poco loquace. Senza dubbio il NU64 sarà in grado di fare meglio, e anche meglio delle console a 32 bit in giro ora. Non avrà comunque il pieno appoggio di quegli sviluppatori che Sega e Sony decideranno di pagare meglio, e tuttalpiù sarà lecito aspettarsi versioni migliori di titoli che saranno pubblicati anche per gli altri formati. Ma sono quasi parole a vanvera, ancora non abbiamo visto il fosso, inutile pensare al ponte. Ypz.

Quando Uscirà esattamente l'NU64?

Leone Furbetta

Verrà presentata il 28 novembre in Giappone, per dicembre dovrebbe essere disponibile (d'importazione parallela) anche in Italia. Inutile dire che il costo non sarà certo tra i più abbordabili, almeno inizialmente.

Carissima Reda, sarei molto felice se rispondeste a queste mie domande: cos'è che non va in Street Fighter The Movie? Potreste indicarmi i migliori 3 titoli per Snes (picchiaduro, sparatutto, piattaforme)?

Mortal Hognac

Questo benedetto Street Fighter The Movie, c'è chi gradisce e chi ostenta disprezzo. A me non piace, sembra cellophane, troppa voglia di fare Mortal Kombat, m'ha tolto un po' pure il piacere del vecchio SF. Per il best of, chiaramente Super Street Fighter II, Vulkan o Axel, e il meraviglioso Yoshi's Island, ma solo se hai molto tempo libero.

Quando uscirà Wing Commander III per Saturn?

Quando il punto di pareggio (approssimativamente sulle 8000 copie) richiesto dalla Origin per non rimetterci sarà almeno equivalente alla metà dei Saturn venduti in America.

Ispanico Apecar, uscirà mai un adattatore che faccia girare su PS-X giapponese i giochi europei?

Luigi Pagliora, Tuglie [LE]

Ispanico lo sono più del solito, avendo ospitato Random per un weekend e essendo quest'ultimo costretto a parlare spagnolo per farsi capire da Gonzalo (il fratello del chitarrista degli Heroes del Silencio, che Random adora), un amico incidentalmente a Roma nello stesso periodo del caporeda. Proprio da lui arriva la voce secondo la quale ci sarebbero in giro degli adattatori non proprio ufficiali né consigliabili, bene che vada i giochi girano due volte e poi alla terza vi trovate la console in penere. Io so di modelli import (in)opportunamente modificati, col risultato di far girare giochi euro e jap, ma soli il 13% delle

volte che ci si prova, a rischio di impantanamento.

Che fine ha fatto FX Fighter?

Alessandro Bovini

Il progetto è stato abbandonato con vergogna e ignominia perché esistevano troppi problemi di realizzazione, si toppa anche nella terra del Sol Levante, non lo sapevate?

Verrà mai convertito per Saturn il gioco "Little Big Adventure", già uscito per PC?

Visto che Little Big Adventure 2 sta per uscire su Playstation e non è in progetto per Saturn, non so quanto sia impossibile una conversione così. Però non fatemi più domande simili.

Verrà mai convertito per PS-X il gioco "Command & Conquer" già uscito su PC?

La simpatia dei redattori di GP è sconcertante.

Hello Apecar, How are you? Zia Marisa è sposata? Mio nonno sarebbe seriamente interessato.

Emanuele Lapponi

Troppo deve trottare ancora, tuo nonno. Ella Marisa non ama mandare in putrefazione il cuore dei geronti e preferisce ciccia fresca, giovincelli imberbi e dall'indubbia virtù (un po' come Macumba). Ella desidera l'amore senza ritegno, e per smontare tuo nonno posso consigliarti la visione di "la Trave,

il tronco e i frutti maturi", pelli-cola post-hard dove la nostra vegliarda dà il meglio di sé. Piace pure al cane Chicca.

Tempo fa concludevate la prima pagina delle NEWS con questa frase: "...Minidisk...e non CD tradizionali". Cosa significherebbe? Forse che L'U64 avrà un lettore di Minidisk al posto di una periferica a CD?

Francesco

Il Minidisk è un supporto riscrivibile e registrabile. Adottarlo come supporto per software commerciale sarebbe una buona idea solo per i giochi del Mitic, ma come memoria di massa possono essere una eccellente alternativa ai magneti ottici. Probabilmente quella riportata nelle news era un'indiscrezione un po' frettolosa o meglio un'ipotesi di fantamercato, ma qualcosa di vero ci potrebbe essere.

Caro Apecarretto, è vero che Orwell 2000 tiene le parti della PS-X?

Uno senza firma.

Non mi pare. Che scriva male è un punto inossidabile, che non capisca molto di giochi è un altro, che sia brutto e abbia i calzini rigati ancora un'altra certezza, ma che tenesse le parti della Sony non lo sapevo. A questo punto scatterebbero gli estremi per l'arresto ma poi rimarremmo senza nessuno da umiliare.

RAYMAN

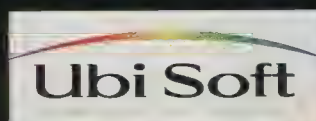


JAGUAR

FORSE UNO DEI MIGLIORI PLATFORM MAI REALIZZATI
GAME POWER 95%

DAVVERO UN GIOCO DI PIATTAFORME DI ALTISSIMO LIVELLO. BELLISSIMO DA
VEDERE, INCANTEVOLE DA GIOCARE E PERSINO ESTREMAMENTE LONGEVO
SUPER CONSOLE

Ubi Soft - Corso Garibaldi, 44
20121 Milano
Tel: 02 861 484 - Fax: 02 805 60 32
Internet: <http://www.ubisoft.com>





Vendita per corrispondenza

negozio in
via del
Sagittario 3
a **FINALE
LIGURE**
17024
SAYONA

Tel.
019-695291
FAX.
019-690120

VIRTUAL GAMES

**ATTENZIONE!!!! ATTENZIONE!!!! ATTENZIONE!!!
ATTENZIONE!!!! ATTENZIONE!!!! ATTENZIONE!!!
ATTENZIONE!!!! ATTENZIONE!!!! ATTENZIONE!!!**

Nel mese di Novembre per Mega Drive, Sup. Nintendo, Saturn, Playstation e 3DO vi faremo i prezzi da grossista. Veniteci a trovare nel punto vendita a Finale Ligure in provincia di Savona oppure telefonate allo **019-695291**.

Ricordate solo per il

NOVEMBRE

Alcuni esempi:

Playstation ITA. + AIR COMBAT L. 829.000

Playstation GIAP. + Tekken L. 949.000

Sega Saturn + Virtual Fghiter Remix L. 849.000

3DO USA + Gioco + converter L. 899.000

Mega Drive 2+2 Joypad L. TEL.

Supper Nintendo L. TEL.

Anche tutti i giochi a prezzi mai visti

Tutti i prezzi sono iva compresa



Vendite Playstation **LO SAPEVATE?**

Le vendite della Play Station nel solo mese di ottobre hanno superato ogni aspettativa. Una cosa imprevista o forse no?

Internet e Sega

PRONTI A NAVIGARE?

Sembra che la Sega abbia intenzione di realizzare un'espansione che permetta l'accesso a Internet e a World Wide Web.

CHI SIAMO? DOVE ANDIAMO? DA CHE PARTE STIAMO?

PRONTI, VIA?

Non c'è nulla di più ingiusto di un confronto che non viene affrontato ad armi pari da entrambi i contendenti. Da che mondo è mondo, sapendo già l'esito di un conflitto, i più puri di cuore tendono a parteggiare per gli sconfitti; vedi gli indiani del nord america contro lo strapotere espansionistico statunitense, vedi gli zulu contro l'egemonia imperiale britannica, vedi i troiani contro il fanatico accanimento acheo. È una cosa che nasce quasi automaticamente, un atteggiamento al quale non possiamo dare una spiegazione plausibile, semplicemente avviene, anche quando un confronto ha luogo in tempo reale, cioè quando ne siamo testimoni oculari o, quanto meno, temporali, si cerca sempre di parteggiare per i più deboli; forse perché si crede sempre che gli sfavoriti ce la possano fare, e che se ciò dovesse accadere allora anche noi, nel nostro piccolo, non saremmo quei grossi zero, che crediamo di essere o che tutti credono noi si sia. Tutto questo finché non si viene a toccare il nostro ambito di competenza, a quel punto il discorso cambia.

Quando si deve affrontare un "conflitto" facendo parte, per scelta o per forza, di questa o di quella fazione, viene messa da parte ogni spiritualità. A quel punto, ciò che ne scatuisce è la parzialità da cui tutti noi siamo, per forza di cose, posseduti. Questo è un fenomeno che si sa rilevare quanto mai grave quando si dovrebbe fare dell'imparzialità parte integrante di una professione.

Il conflitto di cui sto parlando, in molti di voi lo avranno già capito, è quello tra PS-X e Saturn, e, anche se siamo già stati tacciati più volte di preferire una macchina piuttosto che l'altra, il discorso che intendo introdurre è, o almeno cerca d'essere, il più imparziale possibile.

Non ha importanza da che parte sto, per chi voto, con chi vado a cena o che film mi piacciono, ciò che importa, ora, è riuscire a dare una visione generale degli inevitabili mutamenti

che il nostro mercato sarà costretto a subire, e dell'eventuale incapacità di gestire un fenomeno in crescita da parte delle società che hanno già avanzato pretese sul mercato.

Ora, abbiamo voluto... ho voluto; prendere in esame due delle maggiori novità a cui siamo stati sottoposti negli ultimi tempi, come già detto: PS-X e Saturn, alias Sony contro Sega, alias "aspettando l'Ultra 64".

Ricollectiamoci all'atavico discorso della necessità di essere imparziali per chi svolge il nostro lavoro. Ma chi l'ha detto?

Ma dove sta scritto? Per quale motivo dovremmo dire, a denti stretti, che le due macchine sono sullo stesso livello? Solo per evitare di essere tacciati di parzialità? Ma chisseneffrega!

Chiunque di noi, nel momento stesso in cui sceglie la macchina da gioco con cui trastullarsi, da qui al prossimo acquisto hardware, si basa sulle proprie sensazioni, abbraccia la causa di chi sembra garantirgli maggiori certezze, se poi queste ultime vengono anche rispettate, allora si è sicuri che la scelta fatta è stata quella giusta.

A partire dall'inizio di quest'anno, cioè quando Saturn e Play Station si sono rese reperibili sul mercato giapponese, abbiamo avuto la netta impressione che la macchina della Sony fosse un palmo superiore a quella della Sega, e abbiamo cominciato a dirlo senza timori, senza pensare di essere nel torto o di parte. L'abbiamo fatto semplicemente perché era quello che pensavamo. Adesso possiamo essere fieri del fatto di non aver sbagliato di molto. Il rapporto di vendite, almeno per quanto riguarda l'Italia, ci stanno dando ragione.

Che il film più visto non sia necessariamente il film meglio realizzato è un fatto accertato, basti pensare a Stargate della scorsa stagione per farsele un'idea. Su questo siamo d'accordo, ma è anche vero che se non si gestisce un prodotto in base alle sue potenzialità si viene automaticamente tagliati fuori. Non è questo il momento di analizzare l'atteggiamento di molti dei distributori italiani, che potrebbero benissimo vendere lavatrici piuttosto che videogiochi, per loro sarebbe lo stesso, piuttosto vediamo dall'ottica, e con l'ottica, di chi gioca. Anche noi siamo videogiocatori, prima di tutto, ed è logico che noi si abbia delle preferenze, ma queste preferenze, soprattutto grazie al fatto che abbiamo e possiamo giocare a tutto quello che offre il mercato e quindi possediamo un maggiore spettro di valutazione, non sono dettate da biechi calcoli commerciali, ma piuttosto dall'esperienza. Se non siete d'accordo con noi, questo non vuol dire che abbiate per forza torto. Però se si toccano i miei interessi, intendo quelli videoludici, non mi schiero con i più deboli, mi metto dalla parte di chi, pur essendo più forte, mi garantisce maggiore divertimento. Quindi se le vostre opinioni sono diverse dalle nostre ben vengano: Per ora, comunque, parafrasando uno degli uomini più conosciuti in Italia, "Lasciateci lavorare".



Discworld, per PS-X i dati di vendita stanno dando ragione alla "potenza" della Play Station, ve lo avevamo detto, o no?

• Random



NEWS

IL 3DO HA PROBLEMI DI ATTERRAGGIO

Dalle telefonate che abbiamo ricevuto in redazione pare proprio che la versione 3DO di *Wing Commander 3*, il terzo episodio del famoso sparatutto in 3D della Origin, abbia un bug che non permette di completare il gioco. In una missione dopo la ventesima, per la precisione quella in cui il Behemot viene distrutto dai Kilrathi, il computer non permette di atterrare sulla nave appoggio Victory che inevitabilmente esegue un salto nell'iperspazio abbandonandovi nello spazio. Bidsogna dire che sembra veramente strano che un gioco di tale portata, non sia stato testato a sufficienza per evitare di riscontrare un difetto così macroscopico.

ULTERIORE SMAGRIMENTO DEL PREZZO DEL SATURN IN USA

SE SERVIVA UNA CONFERMA

La PS-X supera il Saturn. Anche in America

La Sega of America con una mossa che, a detta degli esperti di mercato, è volta a confrontare la rapida ascesa verso la vetta del mercato da parte della Sony, ha deciso di ridurre il prezzo del Saturn e ha introdotto una confezione senza "Bundle" (cioè senza gioco allegato) nel tentativo di rendersi competitivi nei confronti del prezzo della Play Station, che, è utile ricordarlo, è di 299 dollari. La Sega ha anche intenzione di offrire una confezione che comprenderà Virtua Fighter Remix al prezzo di 349 dollari. Nonostante la Sega americana abbia anticipato il lancio del Saturn a Maggio, ha incontrato diversi problemi nel supportare con software adeguato le 150.000 unità installate negli States. Per contro, la Sony sembra aver già sorpassato nelle vendite la macchina della Sega, e tutto questo in meno di un mese, grazie all'appoggio di titoli di grande richiamo.



Notizie

M O N D O

UN NOMADE IN CASA SEGA

Annunciata una nuova macchina della grande "S"

Il Sega Nomad dovrebbe essere un ibrido in grado di unire le capacità portatili del Game Gear e la potenza di un Mega Drive. Il lancio ufficiale dovrebbe coincidere con l'inizio dell'anno prossimo, ma, se da una parte voci sempre più ricorrenti confermano questa data, altre voci, altrettanto attendibili indicano che il progetto è stato abbandonato soprattutto a causa dell'eccessivo consumo di pile di questo nuovo Super Game Gear. Sembra, comunque, che la Sega abbia già ordinato 50.000 schermi LCD a colori, simili a quelli utilizzati dal Turbo GT della NEC presso la Citizen. Mai come in questo caso non potremo fare altro che aspettare.



Affari

LA NINTENDO SI AVVENTURA NEL FANTASY

Per il lancio dell'Ultra 64 altre grosse novità all'orizzonte

Tre società giapponesi, la Nintendo, la Square Soft (che tutti conosciamo per gli straordinari GdR che ha realizzato) e la Just System (una società di sviluppo di linguaggio Software) stanno per formare una joint venture per la realizzazione di software ludico.

Il capitale investito dalle tre società si aggirerà sui 500 milioni di Yen (circa 8 miliardi di lire) di cui il 70% appartenente alla Square il 20% alla Nintendo e il restante 10 alla Just System.

Non sono previste realizzazioni prima della fine del 1996. Con ogni probabilità l'unione con il colosso dei giochi di ruolo coinciderà con la produzione di software per l'Ultra 64, il cui lancio è previsto per la fine di quest'anno.

Come nel caso della Play Station e del Saturn, è indubbio che le possibilità di una console si basano moltissimo sul software offerto ai giocatori, e l'esperienza e le capacità della Square Soft, già in larga misura legata alla Nintendo (non dimentichiamoci che sta sviluppando il GdR di Mario), sono elementi più che appetibili. Non possiamo fare altro che attendere, ma siamo sicuri che non verremo delusi.

SEGA, DREAMWORKS E MCA INSIEME PER LA SALA GIOCHI DEL FUTURO

Nuove sale giochi in previsione negli States

La Sega of America, la DreamWorks e la MCA hanno raggiunto un accordo di massima per il progetto e la realizzazione di sale giochi sul territorio americano. La DreamWorks parteciperà tramite la DreamWorks Interactive. La società prenderà il controllo di tutte le sale arcade della Sega attualmente operative negli Stati Uniti e si propone di aprirne altre entro l'anno prossimo. Le nuove sale giochi saranno provviste di coin op, attrazioni tecnologiche, simulatori, gadget e merchandise vario sviluppati appositamente da un team creativo preposto.

Il contratto dovrebbe essere firmato entro la fine dell'anno e per allora si dovrebbe conoscere il nome della nuova società, che verrà capitanata da Skip Paul che al momento è presidente della MCA Enterprise Inc.

LA SEGA APRE UNA PORTA A INTERNET

USARE IL SATURN IN AUTOSTRADA

Un upgrade per poter utilizzare la Rete

Fonti vicine alla Sega hanno riferito che la grande "S" sta lavorando a due upgrade hardware per il Saturn. Queste espansioni non solo permetteranno alla macchina di "scaricare" giochi via cavo, come già accade per il Megadrive tramite il Sega Channel, ma permetterà agli utenti di avere accesso a Internet e a World Wide Web sempre tramite il televisore. La Philips ha già sviluppato un sistema che permette ai possessori di CD-I di avere accesso alla Rete in un modo simile. Purtroppo non sono state rese disponibili notizie riguardanti la data di realizzazione delle espansioni né riguardo al prezzo di queste ultime.

Per chi ancora non lo sapesse, visto che ormai è sulla bocca di tutti, a volte anche a sproposito, Internet è un immenso contenitore di notizie a cui è possibile accedere tramite i terminali di un'università oppure attraverso le linee telefoniche di casa propria (è sufficiente disporre di un modem, collegato a un personal computer equipaggiato del software adatto). Vi si possono trovare informazioni su qualsiasi argomento vi possa venire in mente, dagli ultimi testi della vostra band preferita alle mosse segrete di *Killer Instinct*. La tanto discussa World Wide Web altro non è se non un'interfaccia grafica per la consultazione di tutto questo ben di Dio. È un po' come leggere un quotidiano di cui decidiamo i contenuti, arricchito da suoni e animazioni che possiamo decidere, o meno, di scaricare sul nostro terminale.



La pagina della Sega of America che appare su World Wide Web.

In seguito al lancio europeo della Play Station, l'industria dei videogiochi ha subito, dopo un periodo apparentemente di stallo, una nuova sferzata in termini di vendite e interesse generale. A fondo pagina potete leggere i dati relativi alle vendite avutesi sul nostro territorio anche volendo affrontare il discorso territoriale in maniera più precisa, le percentuali di share tra il nord e il sud sono, rispettivamente, del 60 e del 40 per cento (tenendo presente che Roma rientra nella categoria sud). In Inghilterra le cose sono andate ancora meglio, con un numero di unità vendute che ha raggiunto quota 20.000 in sole due settimane. Il volume di affari europeo della ha toccato i 70 milioni di dollari (più di cento miliardi di lire), tra software, hardware e accessori.

NEWS

TRA IL SERIO E IL FACETO LE PRIME INDISCREZIONI UFFICIALI

ULTRA 64: FINALMENTE!

Tenetevi stretti, ormai sta per arrivare

Se state sbavando, come la maggior parte dei videogiocatori di mezzo mondo, nell'attesa di sapere qualcosa di più preciso riguardo ai titoli in uscita per la super console di casa Nintendo, cuccatevi questa lista che siamo riusciti a strappare coi denti e con le unghie agli addetti stampa di mezzo mondo: fate attenzione però! A nostro modesto parere, anche i titoli più confermati e sicuri del mondo sono soggetti a radicali cambiamenti; inoltre, come potete notare, non è stata appositamente segnalata nemmeno una data di uscita, data la loro aleatorietà e imprecisione. Questa macchina fa discutere da moltissimo tempo e ci sono ancora molti dubbi riguardo alla sua effettiva potenza... Per esempio: il vantaggio delle cartucce rispetto ai CD è la possibilità di non aspettare i caricamenti (ma non solo), ma le routine di compressione che la Nintendo ha sviluppato dovranno in qualche modo "scompattare" il gioco nella ROM della cartuccia: questo potrebbe rappresentare un'attesa tipica dei CD su una piattaforma che ha cartucce, per ora, limitate ai 100 Megabit... Speriamo che gli sviluppatori siano così bravi da implementare uno scompattamento dinamico durante l'azione di gioco, in modo da non far aspettare troppo il giocatore. Comunque, continuiamo a pensare che valga la pena di attendere: ve lo immaginate *Super Mario Kart* su Ultra 64? *E Zelda?* *E Killer Instinct 2?* Stay tuned!...

Titoli confermati ufficialmente

- Ken Griffey Jr. Baseball - Nintendo
- Killer Instinct 2 - Nintendo
- Killer Instinct - Nintendo
- Monster Dunk - Mindscape
- Mortal Kombat 3 - Williams Entertainment
- Gioco senza titolo di Miyamoto è "Paradigm Simulation" (Pilotwings 2?) - Nintendo
- Red Baron - Sierra On Line
- Robotech Academy - Gametek
- Gioco senza titolo della "Software Creation"
- Top Gun: A New Adventure - Spectrum Holobyte
- Turok: Dinosaur Hunter - Acclaim
- Ultra Doom - Williams Entertainment
- Gioco senza titolo della "Virgin Interactive"
- Gioco senza titolo della "Angel Studios"
- Cruis'n USA - Nintendo
- Gioco senza titolo della "DMA Design"
- Gioco senza titolo della "GTE Interactive Media"

Titoli confermati non ufficialmente

- Ace Driver - Namco
- Final Fantasy - Squaresoft
- Frank Thomas "Big Hurt" Baseball - Acclaim
- John Madden '96 - Electronic Arts
- Mission Impossible - Ocean
- Star Wars - LucasArts

Titoli non confermati (voci di corridoio)

- Akira - THQ
- Alien Trilogy - Acclaim
- Batman Forever - Acclaim
- Castlevania - Konami
- Dragon Quest - Enix
- F-Zero - Nintendo
- Gioco senza titolo della "HAL"
- Mario RPG - Nintendo
- Mario Kart - Nintendo
- Metroid - Nintendo
- Gioco senza titolo della "Seta"
- Stacker - Virgin
- Star Fox X - Nintendo
- SF: The Movie - Capcom
- Gioco senza titolo della "Surprise Ltd."
- The Crow - Acclaim
- Ultra Tetris - ???
- Waterworld - Ocean (?)
- Zelda - Nintendo



I PRIMI DATI DI VENDITA SUPERANO LE NOSTRE PREVISIONI

LA PLAYSTATION DECOLLA!

Nemmeno la Sony preventivava un successo del genere

La Play Station ha invaso la penisola, e lo ha fatto in maniera più che decisa, senza guardare in faccia a nessuno. Forte del potenziale che aveva a disposizione la Sony Electronic Publishing ha creato una rete di distribuzione impressionante che, nel solo primo mese, ha già dato i primi insperati frutti.

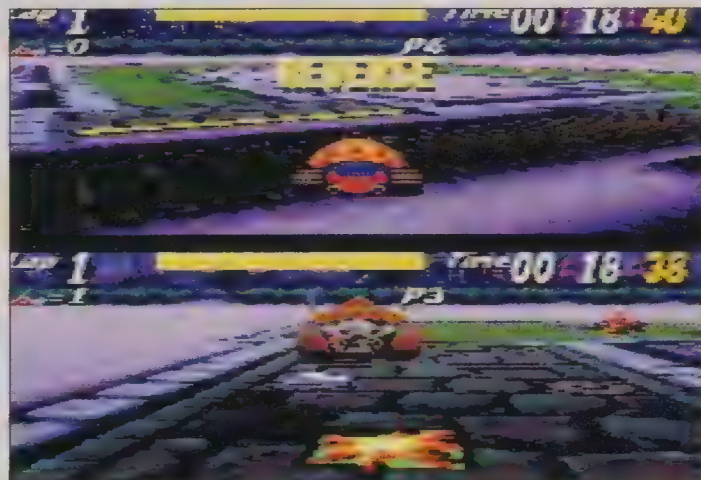
In un solo mese le vendite hanno raggiunto le 6.000 unità con un rapporto di giochi venduti per ogni macchina che rasenta il 2 a 1, il che ci dà un totale di 12.000 giochi in circolazione. Tutto questo senza che la Sony Electronic Publishing abbia ancora invaso pubblicitariamente il video, il che significa, rivolgendosi soprattutto verso coloro che seguono attentamente il mercato, cosa succederà quando il messaggio della PS-X raggiungerà anche i profani? Corrado Buonanno, direttore del progetto Play Station in Italia ha ammesso "una volta iniziata la campagna pubblicitaria televisiva contiamo di raggiungere l'obiettivo che ci siamo prefissi, e cioè le 35.000 unità per il 31 marzo dell'anno prossimo.

"Per quanto riguarda il software," ha aggiunto il Sig. Buonanno, "il nostro target è quello delle 105.000 copie."

Bisogna convenire che sono cifre di tutto rispetto, verranno rispettate?



Un'immagine di Toh Shin Den 2, sarà un altro successo?



NEWS

SECONDO TORNEO IN QUEL DI VICENZA

A Vicenza, il 16 e 17 settembre si è tenuto un duplice torneo, organizzato dal negozio Console Shop. Nel palazzetto dello sport, affittato per l'occasione, il sabato si è svolto il torneo di "Magic: l'Adunanza", il gioco di carte più famoso del mondo, mentre la domenica è stata la volta dei videogiochi. I titoli sui quali si poteva competere erano: *Puzzle Bubble*, *Killer Instinct* e *Sega Rally* su coin-op, *Mortal Kombat 2*, *NBA Jam TE* e *Tekken* su console. I partecipanti sono stati più di duecento decretando, così, il successo della manifestazione. I vincitori hanno ricevuto numerosi premi, tra cui un gustoso abbonamento a *Game Power*. E non dite che non vi avevamo avvisato!

3 MILIONI E MEZZO DI COPIE? UNA BAZZECOLA!

PREVISIONI DA FARE SPAVENTO

La Nintendo prevede un successo senza precedenti!

Per battere un campione ci vuole un altro campione. Questo sia che si parli di sport sia che si parli di incassi. In questo caso stiamo parlando di campioni di vendita e, i tre milioni e mezzo di copie vendute da *Super Mario World* per SNES in tutto il mondo, sembravano proprio un traguardo irraggiungibile per qualsiasi avversario. Qualsiasi avversario che non portasse un nome tanto altisonante quanto quello di *Super Mario World 2: Yoshi's Island*, il sequel ufficiale del gioco realizzato da Shigeru Miyamoto (autore anche di questa seconda parte). Secondo le previsioni Nintendo, infatti, il gioco, che è stato messo in distribuzione in Giappone il 5 di Agosto, e che ha già superato un milione e cinquecento mila unità vendute per la fine di settembre, dovrebbe raggiungere i due milioni di unità entro la fine dell'anno. Sempre secondo gli esperti della grande "N", la stessa cosa dovrebbe accadere sul mercato americano, al quale, se sommiamo l'inevitabile successo europeo porterebbe a una cifra che supera allegramente i 4 milioni di copie. Complimenti!

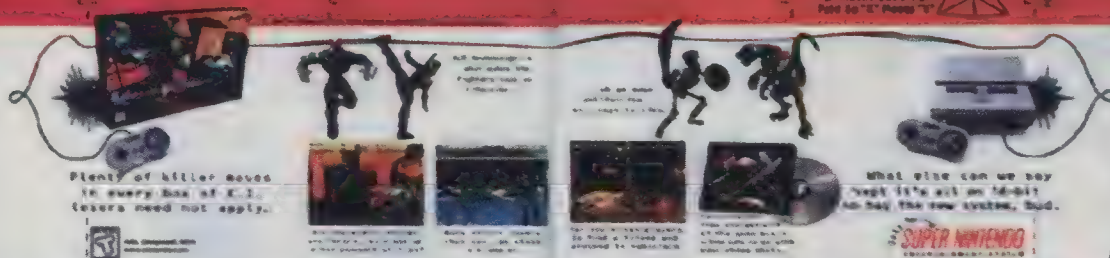


Yoshi Island potrebbe essere uno degli ultimi grandi titoli per il glorioso Super Nintendo.

Pubblicità del mese

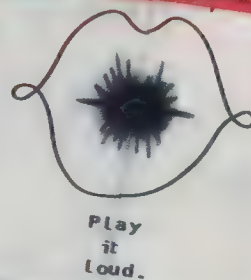
La Nintendo sembra aver definitivamente cambiato linea di pensiero. Dopo aver abbandonato l'idea di censurare il sangue da tutti i suoi prodotti (vedi *Mortal Kombat* e *Doom*), non solo ha prodotto un titolo come *Killer Instinct*, estremamente violento, ma lo ha reclamizzato con una campagna pubblicitaria altrettanto "aggressiva". L'immagine che potete vedere qua sotto è una doppia pagina apparsa su una rivista americana, piegando i due fogli seguendo le indicazioni, si ottiene il messaggio segreto che potete leggere a destra. "Kiss your butt, goodbye!!" significa letteralmente "Baciati il ..., goodbye!!", lasciamo a voi il gusto di indovinare il termine nascosto, ma il disegno in basso dovrebbe essere abbastanza esplicito.

KILLER INSTINCT DELIVERS ALL THE EXCESS
YOU GET IN THE ARCADE ON YOUR OWN SUPER
NES. A STATE-OF- THE-ART 16-BIT
BUTCHER SHOP, SERVED WITH ALL THE SPLAT
GOO & UNCENSORED MAY HEM. SO GO AHEAD-
BYPASS THE QUARTER SLOT-- K.I. IS HERE!!



KISS
YOUR

BUTT
GOOD-
BYE!!



Play
it
loud.

Come avevamo annunciato qualche numero fa, tra il 7 e l'8 di ottobre si è svolto a Milano presso la Città del Gioco, il primo torneo Warhammer città di Milano. Tra i numerosi partecipanti erano presenti due nostre conoscenze. Paolo Paglianti redattore della nostra consorella ZETA e Fabrizio Baratto che altri non è che il fratello gemello del nostro budrio capo redattore. I nostri due eroi si sono comportati degnamente. Paolo Paglianti, con il suo esercito imperiale, è giunto sesto, posizione invidiabile. Ancor meglio ha però fatto Fabrizio che, al comando della sua armata di Skaven (una razza di uomini topo), ha sbaragliato la concorrenza vincendo il torneo. Appuntamento all'anno prossimo per la rivincita.

NEWS

Novità GIOCHI

V-Tennis

PSX•TONKIN HOUSE

Dopo la parziale delusione di *Ground Stroke*, che potete trovare recensito in questo stesso numero di GP a pag. 113, attendiamo con ansia anche maggiore il debutto della Tonkin House su PSX. Questa casa dovrebbe farvi tornare in mente i primi tempi del SNES, quando pubblicò il bellissimo *Super Tennis* che convinse molte persone ad acquistare il 16 bit Nintendo e che è tutt'ora uno dei migliori giochi di tennis per console. I giocatori, ovviamente, sono poligonali rivestiti con un bel po' di gourad shading, e questo dovrebbe garantire, se non altro, delle animazioni molto realistiche. La recensione in uno dei prossimi numeri.



Le immagini sono impressionanti, il problema potrebbe essere la giocabilità.



Speriamo che V-Tennis ci risollevi dalla mezza delusione di *Ground Stroke*.

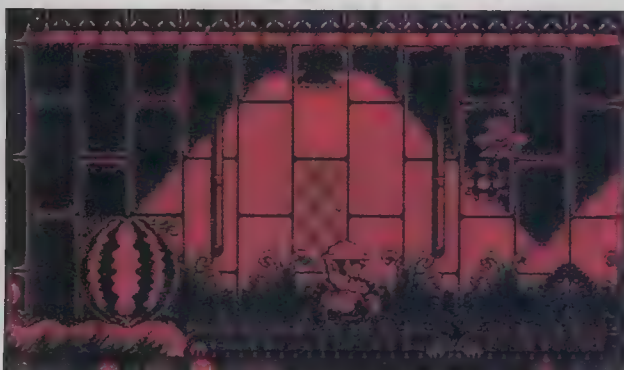
La recensione in uno dei prossimi numeri.

Wario Cruise

VB•NINTENDO

Il Virtual Boy sta faticando più del previsto a sfondare, o almeno a rispettare le previsioni di vendita della Nintendo. Ma tutti ormai sappiamo benissimo che sono i giochi a vendere le macchine, per cui non è detto che dopo l'uscita di un titolo di questo rilievo le cose non migliorino.

Wario Cruise sarà presto in tutti i negozi e vedrà il ritorno di un altro degli eroi Nintendo: Wario, l'anti Mario. La grafica è molto curata e definita e sfrutta in maniera intelligente e simpatica l'effetto di



profondità che fornisce il VB. In particolare, lo sprite del protagonista è grosso e molto partecolareggiato, anche meglio (per fortuna!) di quello di *Super Wario Land*, uscito per GB. Sinceramente qui molti premono per poterlo giocare a fondo, non è detto, quindi, che presto non potrete trovarlo recensito su queste pagine, forse...

Guardian heroes

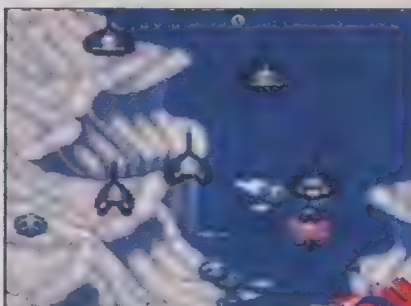
SATURN•SEGA

Dalla Sega arriva per Saturn il primo picchiaduro a scorrimento, sullo stile di *Final Fight* e *Street of Rage*. *Guardian Heroes* sfrutterà appieno le possibilità della nuova macchina a 32 bit: l'azione si svolge su tre differenti piani e tutti gli sprite zoommano quando passano da un piano all'altro e, inoltre, si potrà giocare fino a un massimo di sei giocatori, opzione veramente rivoluzionaria per questo genere di giochi.

L'ambientazione è a carattere fantasy e i protagonisti affrontano gli avversari all'arma bianca o ricorrendo a magie varie. Sembrerebbe, quindi, un prodotto decisamente interessante, soprattutto se si considera che la casa che ha sviluppato il software è quella stessa Treasure già autrice di *Gunstar Heroes* e di *Rapid Reload* (alias *Gunner's Heaven*).



Un picchiaduro a scorrimento, ne sentivamo davvero la mancanza, voi no?



Twinbee e Winbee sulle vostre super console!

Twinbee Deluxe Pack

PSX•SATURN•KONAMI

Mentre leggete queste righe dovrete già trovare nei negozi la versione giapponese di *Twinbee Deluxe Pack* sia per Saturn che per PlayStation. Dopo *Paradius*, la Konami converte un altro dei suoi bellissimi sparatutto per le nuove console, anche se questa volta speriamo che ci metta un po' più

d'impegno, visto che con il precedente titolo "parodico" non aveva fatto un lavoro eccelso. I due protagonisti, Twinbee e Winbee, saranno impegnati con buffi avversari e strane ambientazioni, senza dimenticare le ormai mitiche campanelle, che a seconda del loro colore forniscono super-armi differenti. Speriamo di poterli dare presto un Power Game, perché abbiamo un'estremo bisogno di titoli come questo.

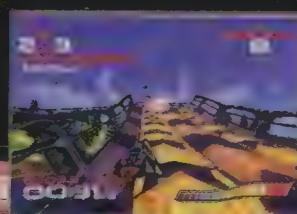


WIPEOUT



ECCO A VOI UNA CORSA AD
INSEGUIMENTO MOZZAFIATO CON
UNA STREPITOSA GRAFICA IN 3D E UNA
TRAVOLGENTE COLONNA SONORA TECNO AD OPERA
DEI MAGICI ORBITAL, LEFTFIELD E THE CHEMICAL BROTHERS.

WIPEOUT: UNA GARA AI CONFINI DELLA GRAVITA



36K A-G RACING



デザイナーズリハブリック

ULTIMISSIME SU MK3

Tra breve dovrebbe uscire in sala giochi una versione riveduta e corretta di MK 3, chiamata *Ultimate Mortal Kombat 3*. Tutti i personaggi hanno una nuova mossa e molte nuove combo. Inoltre, ci sono cinque nuovi lottatori e due o tre saranno utilizzabili solo inserendo l'apposito codice. I personaggi aggiunti sono: Kitana, Jade, Reptile, Ermac e Scorpion. In aggiunta anche tre codici segreti, nuovi finali e tre nuovi modi di gioco (tra cui dovrebbe esserci anche il modo due contro uno). Sul versante delle console da casa, sembrerebbe che l'unica console a proporre questo upgrade sarà l'Ultra 64, la cartuccia dovrebbe contenere sia MK3 sia UMK3 e dovrebbe essere disponibile per aprile '96. Forse la voce che vuole che per Ultra 64 debbano uscire solo titoli in esclusiva non è del tutto sbagliata...

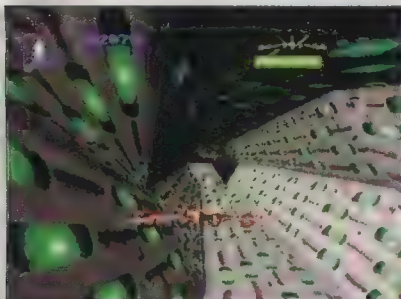
NEWS

Total Eclipse Turbo

PSX-CRYSTAL DYNAMICS

La Crystal Dynamics, una delle maggiori sostenitrici del 3DO, ha deciso di convertire i titoli usciti per la macchina di Trip Hawkins per le nuove console. Uno di questi è *Total Eclipse*, a cui è stato aggiunto il suffisso *Turbo*. Purtroppo sembra che il gioco sia rimasto immutato, con tutti i suoi pregi e i suoi difetti, ovvero una grafica carina e una buona giocabilità, ma

anche una scarsa innovazione e un ritmo di gioco parecchio ripetitivo e noioso. Comunque, la CD non ha intenzione di fermarsi qui e presto, sempre per PlayStation, potremo giocare anche ad altri suoi titoli. Per alcuni questa può sembrare una buona notizia, per altri meno.



Il gioco lo conosciamo bene, però ci aspettavamo qualche miglioramento!

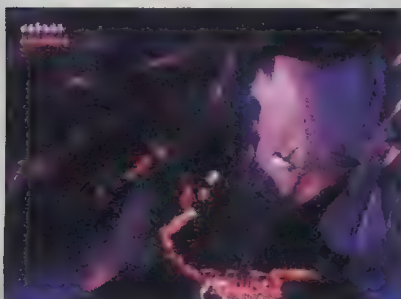


L'aggiunta del prefisso turbo non sembra indicare una maggiore velocità.

Kolobri

32X-SEGA

I titoli per 32X non spuntano più come funghi come capitava qualche tempo fa. Se non altro, quando escono sono interessanti, o almeno particolari, come questo *Kolibri*, uno strano gioco della Sega che vede come protagonista un colibrì, uno di quegli uccellini microscopici che si cibano del polline dei fiori. La grafica sembra essere il punto di forza di questo gioco e finalmente sembra che siano stati sfruttati tutti i colori che può gestire l'add-on per MD. Speriamo che prodotti come questo e come *Virtua Fighter* possano risolvere le sorti di una macchina un po' in declino.



Il piccolo colibrì del gioco dovrà vedersela contro ogni tipo di pericolo.

Loaded

PSX-GREMLIN

Dentro al CD venduto insieme alla PlayStation italiana c'è anche il demo di questo sparatutto che promette grandissime cose. Si tratta di un titolo sviluppato dalla Gremlin, autrice di grandi capolavori per computer e di qualche divertente gioco per console. Nella parte che abbiamo potuto giocare, bisogna girovagare all'interno di una prigione alla ricerca delle chiavi che permettono l'accesso alle zone che poi portano all'uscita. L'azione è a dir poco frenetica e non è semplice far fuori tutti i nemici che si incontrano. Ma il vero punto forte è la grafica, ricca di spettacolari effetti di luce e di tocchi di classe che donano al tutto un realismo stupefacente. Inoltre, la prigione è realizzata in 3D e le stanze e le pareti si modellano seguendo le regole della prospettiva, senza contare, poi, le bellissime texture che le ricoprono. Entro dicembre dovrebbe essere disponibile e, essendo un titolo occidentale, i giapponesi dovranno aspettare un bel po', se non per sempre, prima di poterlo giocare. Queste sì che sono soddisfazioni!



Shining Wisdom

SATURN - SEGA

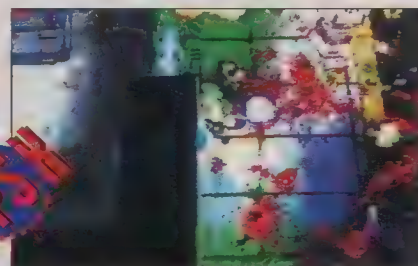
Per il momento è disponibile solo in versione giapponese, ma quando verrà tradotto avremo per le mani un titolo decisamente interessante. *Shining Wisdom* è un classico RPG in stile *Zelda* che, malgrado la grafica un po' spartana per una console come il Saturn, promette di entusiasmare, con la sua trama e la sua giocabilità, tutti gli amanti delle avventure. Il gioco è sviluppato dal Sonic Team, già autori di *Shining in the Darkness*, e questa dovrebbe essere già ben più che una semplice garanzia, anche se il titolo in questione a ben poco da spartire con il capolavoro per MegaDrive. Non appena uscirà la versione in inglese vi presenteremo una sugosa recensione.



Un Gioco di Ruolo per Saturn non può certo essere disprezzato.



Loaded è uno di quei titoli sui quali, non vediamo l'ora di giocare.

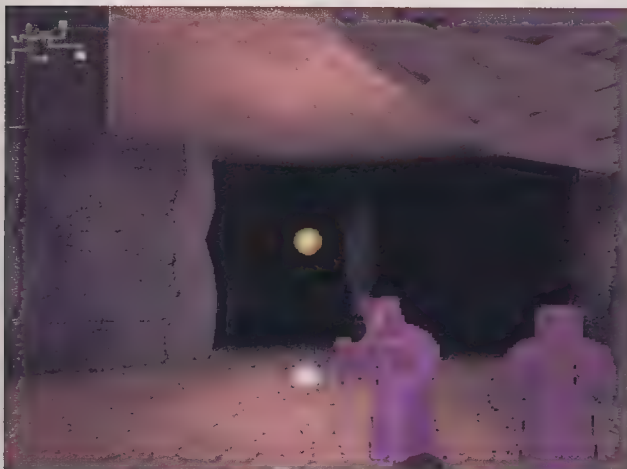


L'avete già visto nel CD dimostrativo della PS-X, e presto sarà pronto

NEWS

IL RITORNO DI COLUI CHE CAMMINA PER LA TERRA

Le vostre (e le nostre) rischieste sono state esaudite. Chiunque possieda un Mega Drive non può non ricordarsi di *Landstalker*, un gioco di ruolo che ha riscosso ovunque un grandissimo successo. Per l'anno prossimo è prevista la realizzazione del seguito, sempre prodotto dai programmatori dell'ormai scomparsa Climax. Il gioco, che si chiamerà (almeno questo è il nome provvisorio) *Dark Saber*, promette mirabile degne del 32 bit della Sega. La tecnica dovrebbe rifarsi alla grafica isometrica utilizzata per il primo capitolo, per ora, purtroppo non abbiamo ancora immagini da mostrarvi.

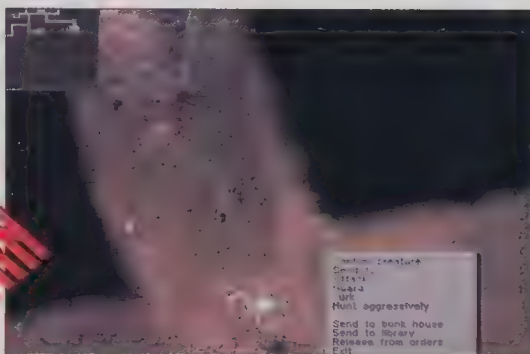


L'impostazione del gioco e la grafica rendono *Dungeon Keeper* uno dei titoli più appetibili di questi tempi.

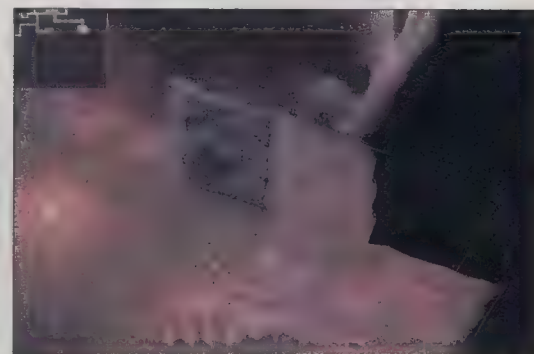
Dungeon Keeper

SATURN/PSX • BULLFROG

Dungeon Keeper promette di essere più di un semplice gioco, ma una vera e propria esperienza. Voi siete il padrone di un dungeon, ma questo non vi permette comunque di vivere tranquilli. I soliti fastidiosi avventurieri hanno intenzione di esplorarlo alla ricerca di chissà quali ricchezze, e il vostro compito sarà quello di fermarli. Per fare questo dovrete disseminare il dungeon di mostri e trappole e, all'occorrenza, scendere in campo direttamente "possedendo" uno dei vostri scagnozzi. Gli utenti PC lo stanno aspettando come se fosse un biglietto della lotteria e anche gli utenti delle nuove console dovrebbero fare altrettanto, visto che nei primi mesi del 1996 dovrebbero uscire anche le versioni per Saturn e PlayStation, ad opera della stessa Bullfrog. State in guardia, avventurieri di tutto il mondo...



Quello che stupisce, è l'impostazione stessa del gioco, che vi pone nei panni del cattivo.



Preparare trappole e agguati per gli ignari visitatori è un'esperienza decisamente diversa.



Black fire

SATURN • SEGA

Nei primissimi mesi del 1996 dovremmo poterci dilettere con un simulatore di elicotteri degno di un Pentium. A dire il vero abbiamo potuto vedere ancora poco, ma siamo già abbastanza gasati. Anche perché non si sa più nulla della conversione di *Comanche* per SNES, quindi un gioco di questo tipo non può che farci piacere, soprattutto se esce su una delle nuove console che, grazie alla potenza dei 32-bit, può permettersi di creare paesaggi realistici e scene d'azione spettacolari. Speriamo in bene e attendiamo.



Un simulatore di elicotteri per il Saturn, finalmente qualcosa di originale(?).



Un'esplosione spettacolare nel corso di una missione mozzafiato.



High Velocity

SATURN • ATLUS

La Atlus con questo *Spirit the King* non pensa di poter spodestare *Ridge Racer* o *Daytona USA* dal loro trono, ma solamente di affiancare i titoli Namco e Sega nelle ludoteche dei possessori di PlayStation e Saturn. La grafica, infatti, non sembra voler rivoluzionare il genere, ma in questo gioco è presente un'opzione molto interessante che sicuramente farà piacere a chi non si può permettere due PSX, due televisori e due copie di *Ridge Racer Revolution*. HV non solo permette a due giocatori di sfidarsi in contemporanea su uno stesso video ma, addirittura, consente di giocare in quattro,



Lo split screen di *High Velocity*, può essere un'alternativa.

comprimendo lo schermo di gioco fino a un quarto della sua dimensione originale. Inoltre, si può scegliere tra sei differenti vetture, tre visuali e tre livelli di difficoltà. Quando finalmente avremo tra le mani la versione definitiva, agli inizi del 1996, ho idea che nessuno si muoverà più dalla redazione...

Db-Line

SEI UN RIVENDITORE?

PER OGNI NUOVO
RIVENDITORE CHE EFFETTUERA' UN ORDINE
IN REGALO 2 PRODOTTI

Inoltre...

SERVIZIO NOVITA' CON PROMOZIONI
OFFERTE SETTIMANALI
PRODOTTI ORIGINALI E GARANTITI
ASSISTENZA TECNICA & RIPARAZIONI

CONTINUA IL SUCCESSO DEL DB-DAY
TELEFONACI IL 14 NOVEMBRE
30 ARTICOLI A TUA DISPOSIZIONE A PREZZI IMBATTIBILI!

UN ESEMPIO? GAME BOY + TETRIS

L. 89.900

IVA ESCLUSA - SOLO PER RIVENDITORI

20.000 PRODOTTI VENDUTI - 250 RIVENDITORI SERVITI NEGLI ULTIMI DB-DAY!

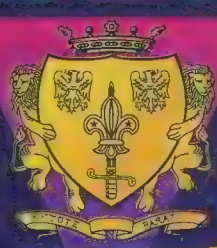
PARLI INTERNET? Allora per te c'è il servizio Db-email / Per informazioni info@dbline.it oggetto: Db-email

Db-Line

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)

TEL. 0332/768000 - 767270 - FAX 0332/767244 - 768066 - 819044

VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - // <http://www.dbline.it>



QUEEN

VENDITA PER CORRISPONDENZA
per ORDINI e INFORMAZIONI
telefona subito 011-3090202 (r.a.)

SOFTWARE & GAMES

COMPUTER
SONY PlayStation Center

CONSOLE
32 BIT
THE TOP GAMES

SEGA SATURN



CONSOLE

CONSOLE 3DO NTSC PANASONIC FZ10 + GAME	850.000
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS	125.000
CONSOLE GAMEBOY COLORATO / TRASP.	99.000
CONSOLE GAMEGEAR	215.000
CONSOLE JAGUAR	530.000
CONSOLE MEGA CD 2 + ROAD AVENGER	390.000
CONSOLE MEGADRIVE 2 + 1 JOYPAD	169.000
CONSOLE NEO GEO CD + GAME	899.000

CONSOLE SATURN (EURO)	950.000
CONSOLE SATURN (EURO) + VIRTUAL FIGHTER	990.000
CONSOLE SATURN (JAP) + VIRTUAL FIGHTER	960.000
CONSOLE SATURN (USA) + VIRTUAL FIGHTER	960.000
CONSOLE SEGA 32X (EURO)	399.000
CONSOLE SEGA 32X (USA)	199.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (EURO)	749.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (JAP)	870.000
CONSOLE SONY PLAYSTATION (USA)	899.000
CONSOLE SUPER NES (USA)	235.000
CONSOLE SUPER NINTENDO PAL	219.000
CONSOLE SUPER NINTENDO PAL + SFII TURBO	235.000

ACCESSORI

3DO JOYPAD	99.000
3DO JOYPAD INFRAROSSI	119.000
3DO PISTOLA	159.000
3DO JOYSTICK FLIGHTSTICK PRO	189.000
JAGUAR JOYPAD	55.000
NEO GEO CD JOYSTICK	149.000
SATURN ADATTATORE A 6 GIOCATORI	99.000
SATURN ADATTATORE UNIVERSALE	79.000

SATURN JOYPAD	79.000
SATURN MEMORY CARD	99.000
SATURN VOLANTE ARCADE RACER	225.000
PLAYSTATION JOYPAD	145.000
PLAYSTATION JOYPAD	59.000
PLAYSTATION MEMORY CARD	49.000
PLAYSTATION JOYPAD NAMCO	199.000
MEGADRIVE JOYPAD 6 TASTI	35.000
MEGADRIVE JOYPAD ASCIWARE	30.000
MEGADRIVE JOYSTICK FIGHTER-1	39.000
MEGADRIVE JOYSTICK ASCIWARE	99.000
SUPER NINTENDO JOYPAD	39.000

SUPER NINTENDO JOYPAD ASCIWARE	30.000
SUPER NINTENDO JOYSTICK SUPER-1	39.000
SUPER NINTENDO JOYSTICK ASCIWARE	99.000
SUPER NINTENDO JOYSTICK 2 ADVANTAGE	79.000
ADATTATORE 4 GIOCATORI MEGADRIVE	79.000
ADATTATORE 4 GIOCATORI SUPER NINTENDO	65.000
ADATTATORE UNIVERSALE MEGADRIVE MEGA KEY 1	35.000
ADATTATORE UNIVERSALE SUPER NINTENDO 1 SLOT	39.000
ADATTATORE UNIVERSALE SUPER NINTENDO 2 SLOT	35.000

TUTTI I TITOLI PER SATURN, NEO-Geo CD, SONY PLAYSTATION, 3DO, JAGUAR, 32X SONO DISPONIBILI A MAGAZZINO!
ORDINARE E FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO
011-30.90.202
(r.a.)

FAX
011-31.13.555

POSTA
QUEEN COMPUTER
via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

QUEEN SHOP
corso Dante, 2 - 10134 TORINO
telefono 011-3185666 - fax 011-3199158

SPEDIZIONI
VELOCISSIME CON
CORRIERE TRACO TIT

QUEEN COMPUTER - via Castelvoghera, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

Non è la prima volta che parliamo di scuole che insegnano una cosa soltanto: imparare a programmare videogiochi. Questa volta si tratta della DigiPen, con sede a Vancouver, sulla costa occidentale canadese. La scuola offre due intensi anni di studio, e la scuola, per il momento, conta circa una trentina di studenti. Chiunque voglia iscriversi deve avere almeno diciotto anni e il costo del corso si aggira intorno ai 6000 dollari americani annui. Per ulteriori informazioni è possibile rivolgersi a Mr. Jason Chu al numero 604/682 0300. Buona fortuna.

NEWS

Uscite

TUTTO QUELLO SU CUI POTRETE METTERE LE MANI

In questo box trovate le date di uscita dei prossimi giochi che verranno distribuiti ufficialmente in Italia. Questi dati ci sono stati forniti dai relativi distributori. Se altri distributori fossero interessati, non devono fare altro che contattarci.

TITOLO	FORMATO	DISTRIBUTORE	DATA
Assault Rigs	PSX	SONY	24 novembre
Crystal Soldier	PSX	HALIFAX	novembre
Extreme Sports	PSX	SONY	24 novembre
FIFA Soccer '96	GB, GG	HALIFAX	novembre
In the Hunt	PSX	HALIFAX	novembre
John Madden Football '96	GB, GG	HALIFAX	novembre
Mortal Kombat 3	PSX	SONY	17 novembre
NBA Live '96	GB	HALIFAX	novembre
NHL Hockey '96	GB, GG	HALIFAX	novembre
PGA Tour Golf '96	SNES, GB, GG	HALIFAX	novembre
Philosoma	PSX	SONY	24 novembre
Starblade Alfa	PSX	SONY	24 novembre
Super Return of the Jedi	GB, GG	HALIFAX	novembre
Tekken	PSX	SONY	27 ottobre
Total NBA '96	PSX	SONY	19 gennaio
Twisted Metal	PSX	SONY	24 novembre
Urban Strike	SNES, GB, GG	HALIFAX	novembre
War Hawk	PSX	SONY	24 novembre



Marsupilami

MD • SEGA

Marsupilami narra la storia di due amici, un grasso elefante e una scimmia dotata di una strana coda che può assumere diverse forme. Voi guidate la scimmia e il vostro compito, sullo stile di *Lemmings*, è cercare di far fuggire il vostro pachidermico amico dal circo dove siete stati imprigionati. Ovviamente l'elefante non si ferma davanti a niente, quindi la vostra coda dovrà trasformarsi all'occorrenza in una scala, in un paracadute e così via. I nuovi titoli per MD ormai si contano sulle dita di una mano, quindi non rifiutate a priori questo gioco, aspettate la nostra recensione, perché, magari, potrebbe rivelarsi uno degli ultimi titoli per cui valga la pena tenere attaccato alla TV il 16 bit di casa Sega.

VectorMan

SATURN/MD • SEGA

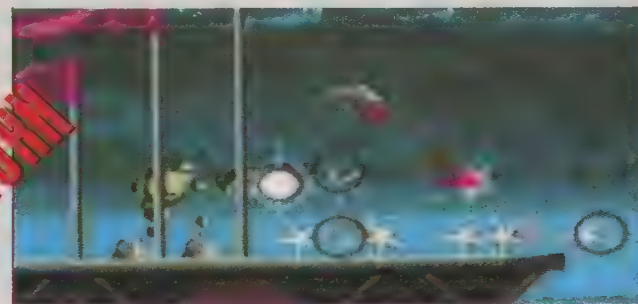
Cosa può fare l'umanità se a metà del ventunesimo secolo la Terra è ridotta a un ammasso di sostanza tossiche? Qualcuno potrebbe obiettare che avrebbe dovuto pensarci prima e ora se la tiene così com'è. Altri, invece, potrebbero proporre di cambiare pianeta e tentare di rimettere in sesto l'ambiente utilizzando dei robot. Purtroppo i robot del 2050 non sono totalmente stupidi e non hanno nessuna intenzione di fare i lavori sporchi al posto degli umani. Così, in breve tempo, si ribellano e decidono che ora la Terra è loro esclusivo patrimonio e, tra l'altro, gli va bene così com'è. Voi vestite i panni di VectorMan e in questo nuovo gioco di piattaforme della Sega dovreste tentare di ristabilire il dominio dell'uomo sulla macchina. Il personaggio che controllate è un ammasso di poligoni ed è in grado di compiere un buon numero di azioni diverse. Per la recensione, controllate uno dei prossimi numeri di GP.



A sinistra, un'immagine di Vectorman per Saturn. A destra, invece, un'immagine dello stesso gioco per il vostro fido Mega Drive.



La grafica e l'impostazione in stile cartoon è sempre apprezzata, ma ora non stiamo esagerando?



KOMBAT

È nuovamente scoppiata la *Mortal Kombat* mania! Noi di GP non vogliamo mancare all'appuntamento quindi, oltre alla copertina, alla recensione e all'help, vi presentiamo anche un sugoso speciale.

C'era una volta tanto tempo fa...già ogni VG ha una storia la nostra comincia nel lontano 1992. Quando *Street Fighter II* diventò il coin-op più giocato nel mondo, Ed Boon e John Tobias iniziarono a lavorare a *Mortal Kombat*, intuendo le reali potenzialità del genere. I due programmatori della Williams erano ancora alle prime armi e riuscire a eguagliare il successo del titolo Capcom non era cosa facile. Così, per imporre la loro creazione,

arricchirono il gioco, basato essenzialmente sul canonico schema dei picchiaduro a incontri, con un alone di mistero e una grande abbondanza di violenza e optarono per combattenti digitalizzati, decisamente più realistici e innovativi dei soliti sprite. Personaggi segreti e sangue in quantità industriali sono da allora diventati i segni distintivi di questa serie che, in origine, doveva chiamarsi *Kumitay*, poi *Dragon Attack*, quindi *Combat* e, infine, *Mortal Kombat* con la K che strizzava l'occhio al termine "Kill" ("uccidere").

Il successo del coin-op fu tale, che in breve tempo arrivarono le conversioni per tutte le piattaforme esistenti ma, come certo ricorderete, si scatenarono anche molte polemiche. Le fatalità, in cui i corpi degli avversari sconfitti venivano martoriati con una buona dose di realismo, lasciarono perplessa la stampa specializzata e, in particolare, diedero nuovi spunti ai mass

media per criminalizzare i videogiochi. C'era chi si chiedeva se, scene del genere, fossero realmente necessarie e chi si preoccupava per la salute mentale dei propri figli ma, intanto, il piano aveva funzionato: seguendo il vecchio MK era sulla bocca di tutti e le vendite crescevano in proporzione. Alla Williams avevano visto giusto e i frutti che raccolsero, probabilmente, furono molti più di quelli sperati. Il "caso" MK fece addirittura cambiare politica alla Nintendo che, dopo aver constatato che la versione censurata di MK per SNES vendeva molto meno rispetto a quella "con sangue" per MD, abbandonò i suoi ideali da buon samaritano e autorizzò una conversione fede-



TI AMO



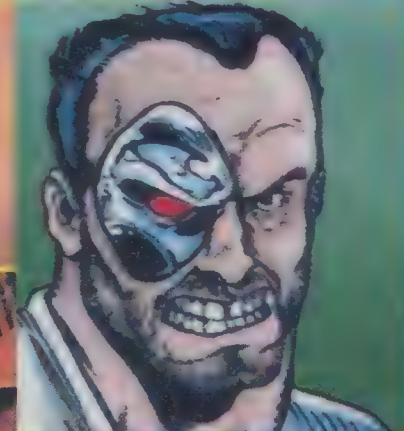
le in tutto e per tutto di *MK2*. Sulla scia del successo del primo episodio, infatti, nel 1994 usciva il seguito ufficiale, arricchito di ulteriori personaggi, segreti e non, e di fatality sempre più cruento. In breve tempo, le conversioni di *MK2* si piazzarono in testa alle classifiche di vendita e, poco dopo, si incominciò a parlare di un fantomatico terzo episodio. Nel frattempo uscirono gadget di tutti i tipi, nacque la serie a fumetti e iniziò la lavorazione del film ispirato alla serie. Ora, nel 1995, nel mese dell'uscita di *MK3* per i sistemi casalinghi, la Mortal Kombat mania non ha più barriere, i mass media sembrano aver accettato questo vero e proprio fenomeno di massa e non si scandalizzano più per qualche testa tagliata. Ormai il marchio *MK* appare un po' dappertutto, gli Americani hanno trovato un'altra gallina dalle uova d'oro e, come al solito, la stanno sfruttando nel migliore dei modi. In particolare,

CLAY KOMBAT

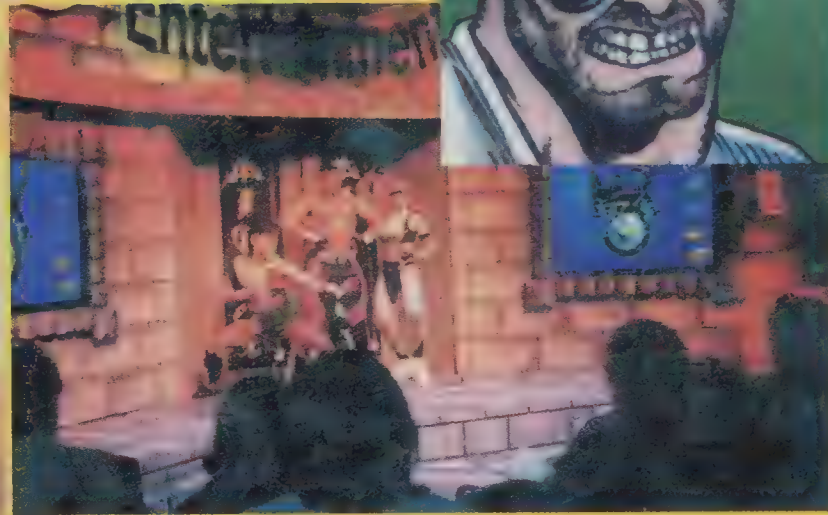
Un altro aspetto tipico dei tre episodi della saga di Mortal Kombat, è la presenza di creature dall'aspetto decisamente inquietante, piene di braccia e dalle dimensioni mastodontiche. Per realizzarli, sono stati fotografati dei pupazzi con la tecnica del passo uno. In pratica, una volta realizzato il personaggio, alto non più di una ventina di centimetri, lo si modella e lo si fotografa nelle varie posizioni e quindi, grazie al computer, si ricreano i frame di animazione tra una posa e l'altra. Con questa tecnica è stato realizzato Goro, del primo *MK*, Kintaro, di *MK2*, e Shinnok e Motaro di *MK3*.



si stanno sempre più specializzando nell'arte di trasportare un'idea vincente dal mondo dei videogiochi a quello del cinema e dei fumetti. Il film di *Mortal Kombat* è già in testa alle classifiche americane e, sicuramente, sarà soggetto a una sorte miglio-



Un'immagine del filmato d'animazione intitolato: *Mortal Kombat, The Journey Begins*, di cui potete vedere la copertina nella pagina accanto.



Tony "Kung Lao" Marquez, John "Jax" Parrish e Kerri "Sonya" Hoskins posano per la gioia degli appassionati allo stand della Williams del recente E3.

DIETRO LE QUINTE

Per realizzare gli effetti speciali del film "Mortal Kombat", il produttore ha scelto Alison Savitch, un veterano di Hollywood in questo campo. Savitch ha partecipato a molte grosse produzioni realizzando gli spettacolari effetti che tutti abbiamo potuto ammirare in film come "Terminator 2" e "Dracula". In questo box, esamineremo nel dettaglio una delle molte scene da lui realizzate per rendere "Mortal Kombat" ancora più fedele all'omonimo videogioco. Il tremendo demone Shang Tsung ha rapito Sonya Blade e si prepara ad aprirle il portale che la trasporterà nel suo mondo. Una volta evocati i suoi poteri oscuri, uno strano liquido avvolge i due e li condurrà nel regno delle forze del male.

Per realizzare questa scena gli attori sono stati posti di fronte a quello che in gergo viene definito "green screen", ovvero uno schermo verde che per la sua

particolare colorazione è più facilmente rimovibile dal computer.

Tutto ciò che è verde viene sostituito digitalmente da un'immagine del mondo delle tenebre che rimarrà sullo sfondo della scena per indicare il luogo dove finiranno i due personaggi.

A questo punto viene creato in computer grafica un modello in wire frame, cioè composto solamente di linee, del malefico liquido che avvolgerà Sonya, non lasciandole via di scampo. Grazie al computer è così possibile far interagire gli elementi dello sfondo con gli attori creando un realistico effetto tridimensionale.

Una volta terminata l'animazione in wire frame, vengono applicate le texture che completeranno l'opera. Ora l'anima di Sonya è totalmente nelle mani di Shang Tsung.



Sub-Zero ha appena estirpato la spina dorsale allo sfortunato Kano.



Una delle fatality che hanno reso famoso il primo *Mortal Kombat*. Rayden ha appena spappolato la testa di Kano con un gran spargimento di sangue.

re rispetto ai semi-flop dei suoi predecessori. I registi e gli sceneggiatori di "Super Mario Bros" e "Street Fighter", infatti, avevano in qualche modo fallito nel tentativo di trasportare due dei giochi più famosi nel mondo sul grande schermo. Probabilmente perché quei due film contenevano troppe citazioni e riferimenti non immediatamente recepibili dal grande pubblico e, al contempo, non erano abbastanza fedeli ai rispettivi videogiochi per poter coinvolgere i fan più sfegatati. In pratica: Van Damme era vestito esattamente come Guile, ma non lanciava neanche un Sonic Boom. "Mortal Kombat", invece, tenta in ogni scena di far vivere allo spettatore le stesse emozioni che ha provato giocando in sala giochi: tantissima azione, un buon numero di effetti speciali e una manciata di violenza. Anche la sceneggiatura, incentrata sull'e-

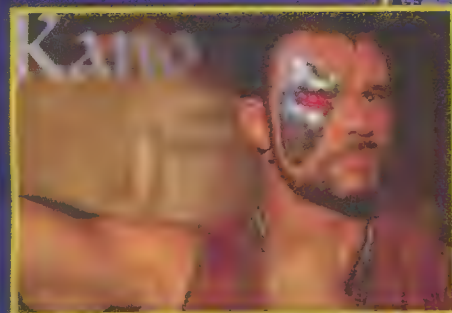
MORTAL STAR

A parte Christopher Lambert nella parte di Raiden, chi sono gli attori che hanno lavorato nel film "Mortal Kombat"? Questo box vi aiuterà a conoscerli meglio. Ecco i personaggi che hanno dovuto interpretare.

Johnny Cage, una star di Hollywood, partecipa al torneo per provare a suoi pari, e al mondo intero, che tutto ciò che fa sul grande schermo è in grado di farlo anche nella realtà. Johnny Cage è interpretato da Linden Ashby, una reale star di Hollywood. Sotto la regia di Laurence Kasdan, ha recentemente lavorato insieme a Kevin Costner in "Wyatt Earp", mentre, in precedenza, aveva lavorato al fianco di Paul Newman in "Mr. e Mrs. Bridge".



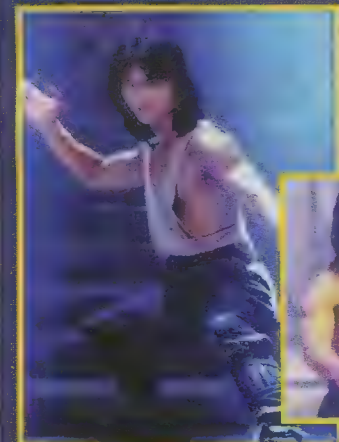
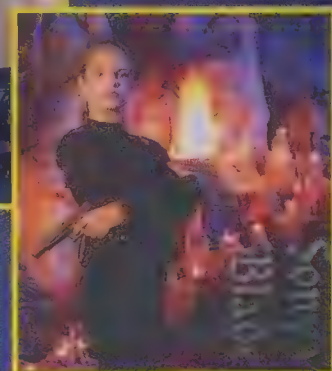
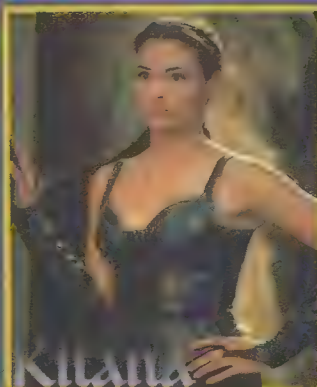
Scorpion è uno spietato e ricattatore, un vero e proprio diabolico. Dopo una pesante morte per mano di Lin Kuei, si risveglia con la forza di potersi rifare e di vendicare il suo rivale. Nient'altro si sa a riguardo della sua figura. Scorpion è interpretato da Chris Penn. Un attore con un'ottima carriera di attore, regista, produttore e attore. Dopo aver lavorato con Warren Beatty e Clint Eastwood.



Il terribile e sanguinario Kano è uno dei più grandi nemici di Raiden. È interpretato da Thomas "Tommy" Lombardi, un attore e regista. Ha lavorato in film come "The Untouchables" e "The Untouchables".

Il terribile Sonya Blade è membro di un'élite, una forza speciale del governo degli Stati Uniti d'America. È sulle tracce del pericoloso criminale conosciuto come Kano, quando viene messa dal malvagio Shang Tsung. Sonya è molto efficiente e conta sempre e soltanto su se stessa. Sonya Blade è interpretata dalla bella Bridgette Wilson, che ha lavorato anche in "Last Action Hero" con Arnold Schwarzenegger e in "Billy Madison" con Adam Sandler.

La bellissima pittrice Kitana è la figlia adottiva del potente imperatore Shao Kahn. 10.000 anni fa Shao Kahn spodestì i genitori di Kitana dal loro trono e si insediò al potere tenendosi anche la loro figlia. Inoltre, la bellissima è anche uno degli avversari più pericolosi del torneo. La pittrice Kitana è interpretata dall'esotica Fabia Fodo che potete riconoscere anche in Johnny Depp nel film "Don Juan Demarco". Appare anche in "The Doors", "Mambo Kings" e "007-Licenza di uccidere".



Liu Kang è il diretto discendente di Kung Lao, un monaco del tempio di Shaolin. Fu proprio Kung Lao a insegnare a Shang Tsung circa 500 anni fa, perché si seguisse i passi del suo maestro. Liu Kang, l'unico dei tre, non si arrese mai. Ma una tempesta lo spinse a tornare a casa dove trova il fratello, il cui nome è quello del padrone del tempio. È quello che Liu Kang è interpretato da Robin Shou. Ha anche lavorato in "The Karate Kid" e "The Karate Kid Part II".



Si pensa che questo ninja guerriero faccia parte del Lin Kuei, un leggendario clan cinese. Ha ucciso Scorpion in battaglia molti anni fa e ora è perseguitato dal suo fantasma. I due ninja si odiano ma malgrado questo combattono per lo stesso fronte. Sub-Zero è interpretato da François Petit. È campione mondiale di arti marziali e ha ottenuto il titolo di KaiDen-Shihan, il più alto grado di Maestro in Jujitsu. Inoltre, è cintura nera di Ninjitsu. Di Karate Do e di Judo.

COLPO DI FULMINE

Abbiamo più volte ribadito che *Mortal Kombat* deve la sua popolarità anche alla presenza di molte sequenze particolarmente sanguinolente. Per il film, tuttavia, serviva un altro tipo di richiamo. Per far sì che se ne parlasse anche negli ambienti esterni al mondo dei videogiochi, serviva un personaggio carismatico che portasse con sé anche tutto il suo pubblico. Per questi motivi la parte di Rayden è stata assegnata a uno degli attori più apprezzati dai giovani, anche se ultimamente ha innegabilmente perso un po' di smalto. Stiamo parlando di Christopher Lambert, qualcuno lo ricorderà sicuramente nella parte di Tarzan in "Greystoke", qualcuno lo avrà visto aggirarsi nella metropolitana parigina in "Subway" di Luc Besson, ma sicuramente la maggior parte di voi lo conosce grazie al film "Highlander", dove interpretava la parte di un immortale al fianco del mitico Sean Connery. I suoi ultimi film non sono stati particolarmente "azzeccati", a partire da "Highlander 2", una e propria delusione per tutti gli amanti del primo episodio, anche se si vociferà di un possibile remake.



Un'altra immagine per ricordare a chi lo avesse dimenticato il perché di tante polemiche al momento dell'uscita di *Mortal Kombat*.

pico scontro tra forze del bene e del male, è stata scritta tenendo presente questa esigenza e, di conseguenza, si discosta ben poco da quella alla base dei vari episodi video ludici: il dio del Fulmine, Lord Rayden, ha selezionato tre combattenti, Liu Kang, Sonya Blade e Johnny Cage, per affrontare e sconfiggere il perfido Shang Tsung nel corso di un particolarissimo torneo chiamato, incredibile a dirsi, *Mortal Kombat*. Malgrado negli Stati Uniti sia stato vietato ai minori di 13 anni

non accompagnati, il film è meno splatter della sua pixellosa controparte, anche se non mancano impalamenti e decapitazioni. Per quanto riguarda la competenza delle persone coinvolte in questa produzione Hollywoodiana, da segnalare le performance di Robin Shou (nella parte di Liu Kang) che, dopo l'esperienza accumulata nei numerosi film girati a Hong Kong, è l'unico in grado di avvicinarsi alla maestria del mitico Bruce Lee. Peccato, però, che l'inesperienza nel campo dei film d'azione del regista Paul Anderson non permetta di apprezzare appieno le varie evoluzioni, a causa di inquadrature e sequenze fin troppo freneti-



CHI È CHI?

Gli attori hanno sempre svolto un ruolo fondamentale nella saga di *Mortal Kombat*. Tuttavia, nel corso della serie, attori diversi si sono alternati nei ruoli dei vari personaggi. In particolare, i protagonisti del film non fanno nulla a che fare con gli interpreti del nuovo *Mortal Kombat 3*.

PERSONAGGI

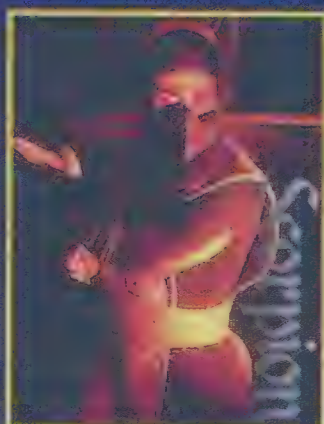
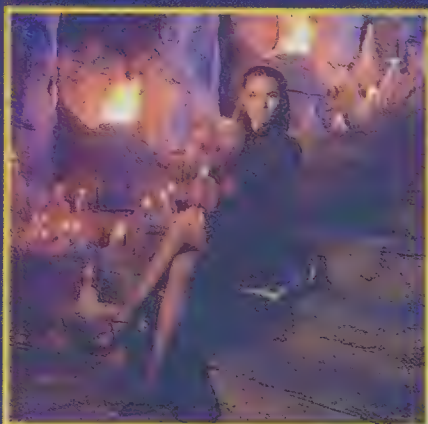
MORTAL KOMBAT, THE MOVIE

MORTAL KOMBAT 3

Cyrax
Jak
Johnny Cage
Kabal
Kano
Kung Lao
Liu Kang
Nightwolf
Princess Kitana
Rayden
Scorpion
Sektor
Shang Tsung
Shao Kahn
Sindel
Sonya Blade
Stryker
Sub-Zero

Jason Ashby
Trevor Goddard
Robert Stone
Talisa Soto
Christopher Lambert
Chris Casanova
Gary Anthony Tagawa
Bridgette Wilson
François Petit

Sal D'Vito
John Parrish
Richard Divizio
Richard Divizio
Anthony Mangieri
Eddie Wong
Sal D'Vito
John Turk
Brian Glynn
Ija Montelongo
Keri Hoskins
Michael O'Brien
John Turk



NON C'E' DUE SENZA TRE

Per tutti quelli che, in un momento di distrazione, si sono lasciati sfuggire i primi due episodi della serie, ecco un breve riepilogo delle principali differenze.

MORTAL KOMBAT	MORTAL KOMBAT 2	MORTAL KOMBAT 3
1994	1995	1995
7	12	14
Liu Kang Sub-Zero Scorpion Rayden Johnny Cage Kano Sonya Blade	Liu Kang Sub-Zero Scorpion Rayden Johnny Cage Kano Sonya Blade Jax Kung Lao Shang Tsung Reptile	Kano Sonya Blade Jax Kung Lao Shang Tsung Cyber-Kabal Nightwolf Sektor Shao-Khan Sindel Stryker
1	2	2
Fatality	Jade Liu Kang Scorpion Johnny Cage Sonya Blade Kung Lao Shang Tsung Reptile	Kano Sonya Blade Jax Kung Lao Shang Tsung Cyber-Kabal Nightwolf Sektor Shao-Khan Sindel Stryker
Coin-Op, SNES, MD 32X, GB, GB, Amiga, PC	Coin-Op, SNES, MD 32X, GB, GB, Amiga, PC	Coin-Op, SNES, MD 32X, GB, GB, Amiga, PC



Un'immagine di Destruction Derby che trovate recensito in questo stesso



Un'immagine di Destruction Derby che trovate recensito in questo stesso



che. Ma questo non sarà l'unico prodotto video dedicato alla serie, è infatti in preparazione un film d'animazione dedicato al mercato Home Video: "Mortal Kombat: The Journey Begins" sarà realizzato interamente in computer grafica, con le più recenti tecniche di animazione 3D. La New Line Home Video e la Threshold Entertainment hanno ingaggiato i migliori maghi degli effetti speciali digitali per rappresentare, in modo assolutamente spettacolare, il viaggio di Johnny Cage, Sonya Blade e Liu Kang alla volta dell'isola dove si terrà il solito megatorneo e i combattimenti contro



Un'immagine di Destruction Derby che trovate recensito in questo stesso numero a pag.64. Come si può notare, è un gioco decisamente vivace.

Goro, Sub-Zero e Scorpion. L'animazione è stata realizzata grazie al sistema motion-capture, che grazie a dei sensori applicati agli atleti in carne e ossa permette di riprodurre in maniera perfetta i loro movimenti. In attesa di poter ammirare anche questo secondo lungometraggio, ci si può dilettare con tutto il merchandising che accompagnerà l'uscita del film in Italia e l'uscita di MK3, di cui potete trovare un'esauriente recensione qualche pagina più avanti, ovviamente sempre su Game Power.

•Trust

FORTISSIMO RALLY

Il motivo principale che spinge il "partito" dei Saturniani a preferire questa macchina rispetto alla Play Station è legato al potenziale del software Sega che può essere convertito dai suoi coin op. Aspettando Virtua Striker, questo è il momento di Sega Rally. Diamo un'occhiata a che punto siamo con i lavori di questa attesa conversione.

Sega Rally può essere tranquillamente considerata una delle conversioni più attese del momento da parte di tutti i videogiocatori. Questo anche se i motivi che eleggono questo titolo a status di "most awaited" sono diversi. Da una parte troviamo coloro che non vedono l'ora di avere il gioco tra le mani per poterlo giocare sul loro fido Saturn, aspettandosi una conversione vicina alla perfezione che metta finalmente a tacere i maligni che considerano il Saturn una macchina non in grado di competere con la PS-X; dall'altra chi non aspetta altro che vedere confermata la propria scelta di aver preferito la Play Station confidando in una conversione poco riuscita.

A nostro parere non si può considerare *Sega Rally* né come ultima spiaggia né, tanto meno, come

consacrazione definitiva, ma tant'è, il nuovo gioco Sega, riuscirà a dare un'idea dell'effettive capacità del Saturn, poiché dopo i problemi iniziali dovuti al sistema operativo (anche se per questa conversione non è stato utilizzato quello nuovo) e ora che il team della AM3 deve ormai aver capito ogni trucco di programmazione non ci sono più scuse. *Sega Rally*, molto probabilmente, dimostrerà quello che il Saturn sa fare, anche se questo non significa che lo porterà ai suoi limiti.

Abbiamo intervistato Mr. Nakamura (responsabile del progetto per Saturn) e Mr. Mizuguchi (che ha realizzato la versione coin op). Il progetto di conversione è stato affidato al team della AM3, principali realizzatori di software per i coin op della Sega, e ora anche principali sviluppatori per titoli per Saturn. Nel momento in



Le immagini della conversione rendono in maniera eccellente la qualità del gioco, gran velocità ed effetti di trasparenza di incredibile realismo.



Il team dell'AM3 ha accettato la sfida di replicare su Saturn l'enorme successo riscosso in sala giochi, presto sapremo se è stata una scelta vincente.

AMMENTE

UN MONDO A 4 RUOTE

Esistono delle vere e proprie ere nel mondo dei video giochi. Periodi in cui alcuni generi hanno, non si sa bene per quale motivo, più successo di altri. Ultimamente, sembra che quelli che vadano per la maggiore siano i picchiaduro (un genere che crea proseliti ormai da anni) e i giochi di guida. Vediamo, per quest'ultimi quali sono stati i più gettonati degli ultimi tempi.

Ridge Racer 1 e 2 (Namco)
Coin op - Play Station

Il titolo che ha saputo conquistare il maggior successo tra i giochi di guida è stato Ridge Racer 1 e 2. Il gioco è stato sviluppato da Namco e distribuito da Sega. È un gioco di guida in 3D, con grafica molto realistica e suoni molto belli.

Daytona USA (Sega)
Coin op - Saturn

La Sega ha saputo conquistare il maggior successo tra i giochi di guida con Daytona USA. Il gioco è stato sviluppato da Sega e distribuito da Sega. È un gioco di guida in 3D, con grafica molto realistica e suoni molto belli.

Virtua Racing (Sega)

Coin op - Mega Drive - 32 X - Saturn
Un altro titolo che ha saputo conquistare il maggior successo tra i giochi di guida è stato Virtua Racing. Il gioco è stato sviluppato da Sega e distribuito da Sega. È un gioco di guida in 3D, con grafica molto realistica e suoni molto belli.

Ace Driver (Namco)

Coin op
Un altro titolo che ha saputo conquistare il maggior successo tra i giochi di guida è stato Ace Driver. Il gioco è stato sviluppato da Namco e distribuito da Sega. È un gioco di guida in 3D, con grafica molto realistica e suoni molto belli.

Indy 500 (Sega)

Coin op

Ultimo nato di casa Sega,

Rave Racer (Namco)

Coin op

Il titolo che ha saputo conquistare il maggior successo tra i giochi di guida è stato Rave Racer. Il gioco è stato sviluppato da Namco e distribuito da Sega. È un gioco di guida in 3D, con grafica molto realistica e suoni molto belli.



cui è stata realizzata l'intervista, il gioco era completo per 35%, la voce del navigatore e gli effetti sonori non erano ancora stati implementati e c'era solo il rumore del motore, i fondali erano quasi finiti ed erano presenti alcuni spettatori sui bordi della strada. Era possibile guidare solo un veicolo in due stage differenti, quello montano (lo stage advanced, per intenderci) non era ancora disponibile. La velocità del veicolo era molto elevata ma i settaggi del gioco, una delle fasi di programmazione che richiede più tempo, non erano ancora stati portati a termine.

Una delle domande che interessano di più i nostri lettori. Quante macchine si potranno scegliere? Ci sono differenze sostanziali tra le due versioni?

Nakamura: Pensiamo di aggiungere una macchina in più rispetto alla versione arcade, ma al momento non abbiamo ancora deciso, tendenzialmente la versione per Saturn sarà simile a quella coin op, ma essendo quest'ultima realizzata su una scheda Model 2, la conversione avrà una risoluzione minore ma i giocatori avranno la stessa sensazione di guida che

si ha giocando in sala giochi. Mizuguchi: Sega Rally, il coin op, è stato studiato appositamente per essere giocato in sala giochi. Adesso stiamo sviluppando un gioco che interessi anche il giocatore casalingo. Nella versione arcade la messa a punto del veicolo non era, logicamente, possibile, per la versione Saturn abbiamo intenzione di implementare la possibilità di scegliere, giusto per fare un esempio, il tipo di gomme da montare sulla macchina. In ogni caso abbiamo voluto realizzare un gioco che oltre a soddisfare il giocatore alle prime armi, riesca ad avvicinarsi a quella che è una vera simulazione di guida che dia la massima sensazione di realismo e che soddisfi i fan del gioco. Per esempio, per rendere più interessante il modo "time attack" abbiamo pensato di aggiungere qualcosa di diverso, ma poiché siamo in attesa del brevetto per poterlo registrare, purtroppo, ancora non possiamo parlarne. Un altro aspetto interessante sarà dato dal sonoro, vogliamo migliorare il rombo del motore. Naturalmente, sarà possibile utilizzare il volante per giocare ed è nostra intenzione aggiungere uno stage addizionale se avremo il



Una vettura sponsorizzata da Sega Rally. I giapponesi sono impagabili.



Un'immagine del coin op, che i giocatori italiani conoscono alla perfezione.



Il gioco, anche se non ancora completato, è decisamente veloce.



Una foto del coin op. Per Saturn aspettiamoci qualcosa di simile.



Se tutte le promesse verranno rispettate avremo un grosso hit tra le mani.

In sala gioco, ormai, *Sega Rally* è diventato uno dei titoli più gettonati, sarà la stessa cosa anche per la sua conversione?

Un'immagine della sequenza introduttiva che vede una Delta Integrale impegnata in uno spettacolare derapage.

tempo di farlo, oltre a, come ha già detto Mr. Nakamura, una nuova vettura.

Saranno aggiunte nuove visuali durante il gioco?

N: Per ora no, le visuali saranno esattamente quelle disponibili nella versione coin op, il che significa due. Però ci piacerebbe poterne aggiungere una nella versione per Saturn. Se verrà implementato, il punto di vista aggiuntivo dovrebbe essere leggermente rialzato, ma al momento non abbiamo ancora deciso nulla di definitivo. Il primo compito che ci siamo prefissi è quello di realizzare una perfetta conversione dell'originale, dopo di che aggiungeremo delle opzioni aggiuntive appositamente per la versione Saturn. Nel corso della conversione potremmo cambiare diversi punti del gioco, ma è nostra intenzione mantenere lo stesso "feeling" del gioco da bar, non vogliamo che il gioco cambi troppo a livello grafico o che diventi troppo difficile da giocare.

È prevista un'opzione per due giocatori?

N: Ci penseremo dopo aver completato l'opera di conversione. Possiamo scegliere tra due possibilità: Split Screen (lo schermo viene diviso in due parti, NdR) oppure collegamento in link (due macchine vengono collegate insieme tramite un cavo, in questo caso sono necessari due monitor, NdR), non abbiamo ancora deciso su quale delle due cadrà la nostra scelta. Il problema che dobbiamo risolvere innanzi tutto è quello della gestione dei dati. Nel modo a due giocatori, la mac-

china deve gestire il doppio dei dati, il che significa che si potrebbe avere un gioco di qualità minore, potrebbe risentirne il texture mapping per esempio, e questa è una cosa che non vogliamo che accada. Non avrebbe senso realizzare una conversione di qualità scadente.

Quale sarà il numero di poligoni che compongono ogni autovettura del gioco?

N: Se paragonato al coin op, il numero di poligoni sarà necessariamente inferiore. Nella versione da bar, come abbiamo già detto, il gioco gira su una scheda Model 2 e il disegno è molto più accurato e preciso, garantendo un maggior numero di dettagli. La Model 2 è di gran lunga più potente del Saturn, ma contiamo di utilizzare sistemi di design differenti per la versione da casa in maniera che le macchine non si discostino molto da quelle della versione arcade. E i nostri grafici hanno dimostrato di saper ricreare esattamente le stesse vetture anche con un numero inferiore di poligoni.

Come avete realizzato la conversione? Avete utilizzato lo stesso team di programmatori?

N: No, il team di programmatori è differente, ma Mr. Mizuguchi sta coordinando il team allo stesso modo. Per quanto riguarda la conversione la spiegazione entra piuttosto approfonditamente nell'aspetto tecnico ma, per usare parole semplici, possiamo dire di aver utilizzato gli stessi dati per realizzare un gioco totalmente



RIVOLUZIONE INDUSTRIALE

Lo ammettono gli stessi sviluppatori di *Sega Rally*. Il principale concorrente natalizio del gioco per Saturn, si profila essere *Ridge Racer Revolution* della Namco. A un anno di uscita sul mercato giapponese, e in attesa di *Rave Racer*, la Namco ripropone quello che è stato, e che continua a essere qui da noi, uno dei maggiori successi per PS-X. Bisogna anche sottolineare che le differenze tra il primo e il secondo episodio non sono poche.

Prima di tutto va segnalata la presenza di una pista in più con paesaggi montani e marittimi, è stata implementata, già come era accaduto al coin op di *Ridge Racer 2*, la presenza dello specchietto retrovisore e inoltre, udite udite, d'ora in poi sarà possibile giocare in link!

Tutto questo, oltre a dei leggeri ritocchi grafici, fa sì che la Namco si prepari per il periodo natalizio nuovamente in Pole Position. Ora c'è solo da chiedersi chi, tra *Sega Rally* e *Ridge Racer Revolution*, saprà tagliare in prima posizione il traguardo.





La Sega ha anche organizzato alcune manifestazioni con la Toyota.



Gli effetti della sabbia è necessariamente inferiore rispetto al coin op.



nuovo. Per quel che riguarda la programmazione, possiamo dire che è stata completamente differente, questo a causa della diversità di "Refreshment" (procedimento che permette di ridisegnare lo schermo a intervalli frequenti e mantenere costante l'immagine, NdR) tra la Model 2 e il Saturn, siamo stati costretti a riprogrammare il gioco da capo.

M: Non era possibile fare la conversione direttamente, abbiamo dovuto rifare il gioco. Per prima cosa, il numero di poligoni gestibili dalle due schede è differente, in più anche la rivestitura dei poligoni è gestita in maniera diversa: la Model 2 utilizza alcune texture monocromatiche, mentre il Saturn usa texture a colore pieno. Poiché il numero di poligoni, come già detto in precedenza, è minore per la versione Saturn e per poter mantenere un buon effetto 3D abbiamo dovuto utilizzare delle tecniche speciali. Gli sviluppatori della conversione, i programmatori e i grafici, hanno giocato innumerevoli volte alla versione coin op per poter ricreare la sensazione data dall'arcade.

Il gioco è stato realizzato utilizzando il nuovo sistema operativo?

M: Assolutamente no. Quando abbiamo iniziato il progetto, il nuovo sistema operativo non era ancora stato terminato. Non voglio certo dire che non l'abbiamo usato perché è stato realizzato dal Team AM2, come qualche

maligno potrebbe supporre, se l'avessero finito l'avremmo utilizzato anche per *Sega Rally*. Ma posso assicurare che anche senza il nuovo OS (operating system) siamo riusciti a realizzare un ottimo lavoro. Devo dire che i programmatori del nostro team sono davvero in gamba.

Come produttore della versione arcade, Mr. Mizuguchi, cosa pensa della conversione?

M: È una conversione piuttosto buona. Non credo proprio che avremmo potuto fare di meglio (risata...). La velocità del gioco è molto alta e ne sono particolarmente soddisfatto.

Io e Mr. Nakumara siamo stati piacevolmente colpiti anche dai tempi di realizzazione, abbiamo cominciato a lavorare quest'ultimo aprile, il che vuol dire che riusciremo a terminare la conversione in nove mesi. Il gioco uscirà a dicembre, e per allora abbiamo tutto il tempo per realizzare un buon prodotto.

N: Per quanto concerne le tecniche di "clipping" (il modo in cui le immagini poligonali si aggiornano su schermo, NdR) *Sega Rally* è una spanna superiore agli altri giochi di corsa.

Abbiamo usato un clipping molto preciso. Lo si può notare quando le macchine si muovono lentamente, gli spostamenti delle vetture sono di una precisione maniacale, sicuramente darà un'impressione di totale coinvolgimento ai giocatori.



Il gioco, di cui è possibile vedere un demo anche in alcuni negozi italiani, dà l'impressione di una conversione ben realizzata.

UNA STORIA LUNGA UN GIORNO

Il Team della AM3 è relativamente recente, ma non per questo priva di successi, fino a ora i titoli sviluppati hanno spaziato tra *Mega Drive* e coin op ma adesso, proprio a partire da *Sega Rally*, è cominciato anche il loro impegno nei confronti del Saturn. Le tappe che hanno portato questo team all'attuale standard qualitativo sono state numerose, ma quanti di voi si ricordano dei giochi che la AM3 ha realizzato fin'ora? Quella che segue è una piccola lista per rinfrescarvi la memoria:

DATA	TITOLO	GENERE
Luglio 1992	Wory o Sagase	7
Marzo 1993	Dark Age	Picchiaduro
Aprile 1993	Title Fight	Sportivo/Picchiaduro
Settembre 1993	Sonic the Hedgehog	Azione
febbraio 1994	Jurassic Park	Sparatutto
Marzo 1994	Dragon Ball Z V.R.V.S.	Picchiaduro
Aprile 1994	Star Wars	Sparatutto
	Hard Dunk	Sportivo
Febbraio 1995	Sega Rally Championship	Guida
Maggio 1995	Paku Paku Animal	Rompicapo

Quale sarà secondo voi il principale avversario di Sega Rally?

M: Probabilmente *Ridge Racer Revolution* della Namco potrebbe essere un degno avversario, ma non possiamo ancora saperlo, dovremo aspettare la fine di dicembre. Ma in realtà non crediamo di avere nessun reale avversario (risata)...

La Sega in che rapporti è con la Toyota, esiste un accordo di massima?

M: Non abbiamo nessun accordo ufficiale, a volte organizziamo manifestazioni insieme alla Toyota, tutto qui.

Quali sono i giochi che il Team della Am3 sta realizzando?

M: Nel corso della fiera Amusement Machine presenteremo un nuovo gioco di corsa, questa volta saranno le moto a essere protagoniste, e si baserà sul sistema di *Super Hang On*.

Utilizzeremo un nuovo cabinato molto realistico e il nome del gioco sarà *ManX TT*, essendo basato sulla famosa corsa che si svolge sull'isola di Man in Inghilterra. (di questo titolo parliamo nelle pagine dedicate alla 33ªesima edizione di questa fiera tenutasi a Tokio, NdR).

• Nicolasan

TI SPIEZZO IN TREDDÌ

Il confronto a distanza tra Sega Saturn e Sony Play Station continua senza soste. In questo caso, dopo il genere automobilistico, tocca al più classico genere dei picchiaduro vedere le macchine della nuova generazione affrontarsi per determinare chi, tra le due, prevarrà. E il titanico duello sembra proprio che verrà effettuato senza esclusione di colpi!

Dall'uscita delle due super console, è parso subito chiaro che, oltre che per le specifiche tecniche e di conseguenza per le prestazioni, sarebbe stato il software a determinare la dominatrice del mercato. Per ora, anche se si sono visti ottimi esempi di programmazione che non rientrano nelle categorie di cui stiamo per parlare, il confronto più serrato si svolge attraverso realizzazioni che toccano in modo specifico due generi: quello di guida e i picchiaduro. Per quanto riguarda il genere di guida, i titoli che hanno salutato l'inizio delle ostilità, sono stati *Daytona USA*, per il Saturn, e *Ridge Racer* per PS-X; mentre par-



lando del genere picchiaduro sono stati *Tekken* (Ps-X) e *Virtua Fighter* (Saturn) ad avere l'onere di tenere alto il buon nome delle due macchine. Non è questa la sede per analizzare quale di questi titoli ha avuto la meglio, lo abbiamo già fatto abbondantemente in passato, però è un fatto che proprio sulla loro pelle sono stati indicati i destini delle due macchine.

Ora, con l'imminente uscita, prima in versione da bar poi in versione casalinga, di due nuovi picchiaduro della Sega e della Namco (diventata ormai sinonimo di Play Station) si rinnova il confronto tra i due giganti, intesi come Sega e Sony, attualmente sul mercato con le loro super console, dobbiamo ancora aspettare un po' per vedere entrare in lotta anche la Nintendo, ma è solo una questione di mesi.

Per quel che riguarda il fronte Namco, prepariamoci a giocare alla rivisitazione di *Toh Shin Den*, della Takara. *Soul Edge* (il titolo non è definitivo), infatti, è un picchiaduro che ripropone il classico tema degli incontri in round arricchendo l'aspetto marziale con l'aggiunta di armi tipiche del periodo medievale giapponese. Se conoscete il gioco della Takara, e avete già buttato l'occhio sulle foto di queste pagine, non sarà difficile rendersi conto di quanto i programmatori Namco si siano ispirati a *Toh Shin Den*.

Sembra quasi un comportamento radicato, da parte della Namco,



L'effetto visivo dei diversi colpi portati dai combattenti è una delle caratteristiche di *Soul Edge*.

prendere ispirazione da giochi realizzati da altre case per portarvi poi modifiche e migliorarli in maniera radicale, è successo con *Virtua Fighter* della Sega, che ha portato a *Tekken*, e ora è la volta di *Toh Shin Den* e di *Soul Edge*. Nel gioco ognuno degli otto personaggi inizialmente disponibili possono combattere utilizzando pugni e calci così come le armi a loro disposizione. Il periodo in cui è ambientato il gioco è il 15° secolo e la trama che lo sorregge parla di una misteriosa spada magica che verrà donata a chi riuscirà a sconfiggere tutti gli altri combattenti.

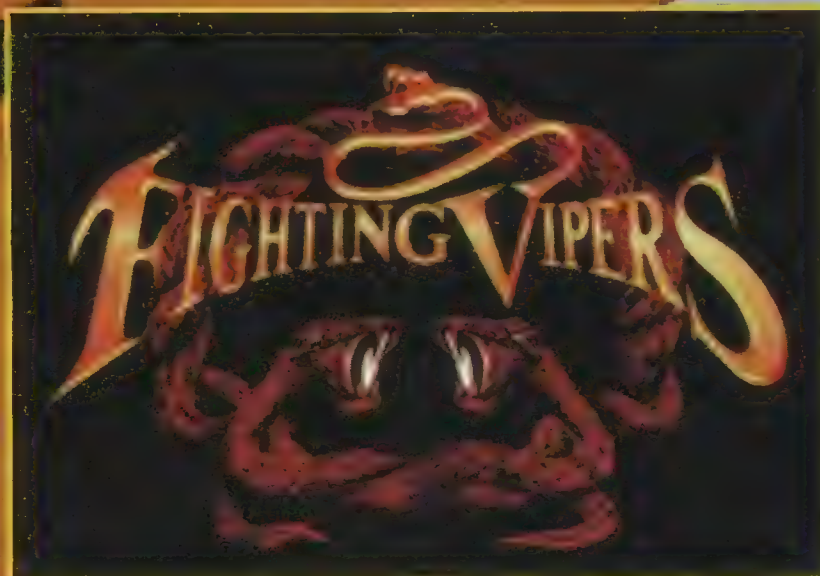
Il gioco da bar è stato sviluppato sulla scheda System 11, una scheda che, per quanto riguarda la tecnica di gestione delle costruzioni in 3D, si avvicina molto alle capacità della scheda madre della Play Station. Le carenze nella gestione dei poligoni (rispetto alla più potente System 22) vengono largamente compensate da



Le armature dei combattenti di *Fighting Vipers* hanno una grande importanza nella strategia di gioco.



Come in *Tekken*, in *SE*, se si sceglie lo stesso lottatore, le diversità dipenderanno dal colore dei vestiti.

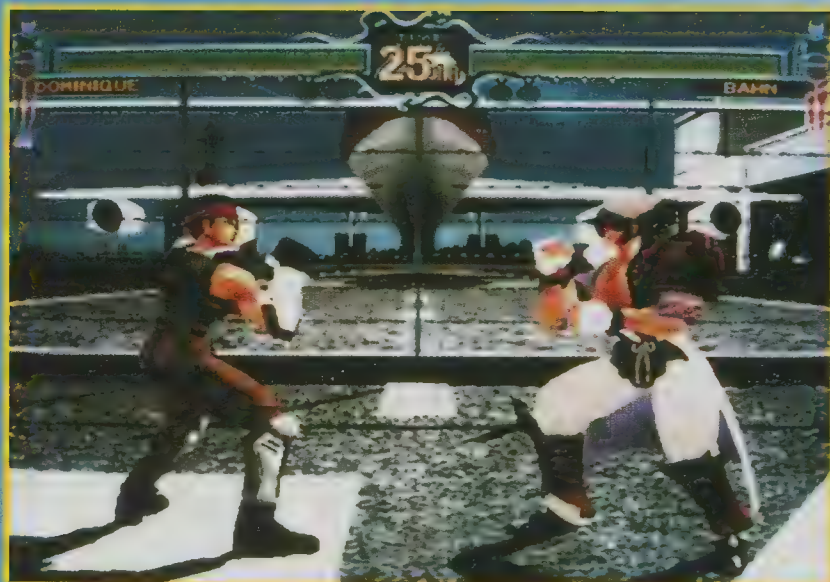


un maggiore uso delle texture che danno ai personaggi un aspetto decisamente realistico e evitano l'uso di una quantità enorme di poligoni che renderebbero inevitabilmente più macchinosa la gestione dei movimenti da parte della macchina. I fondali realizzati dalla Namco sono molto belli, perfino migliori di quelli di *Virtua Fighter 2*! I combattimenti si svolgono sia alla luce del giorno che di notte e, a giudicare dalla fluidità dei movimenti e con la promessa di dover affrontare una miriade di personaggi nascosti (in stile *Tekken*), *Soul Edge* promette

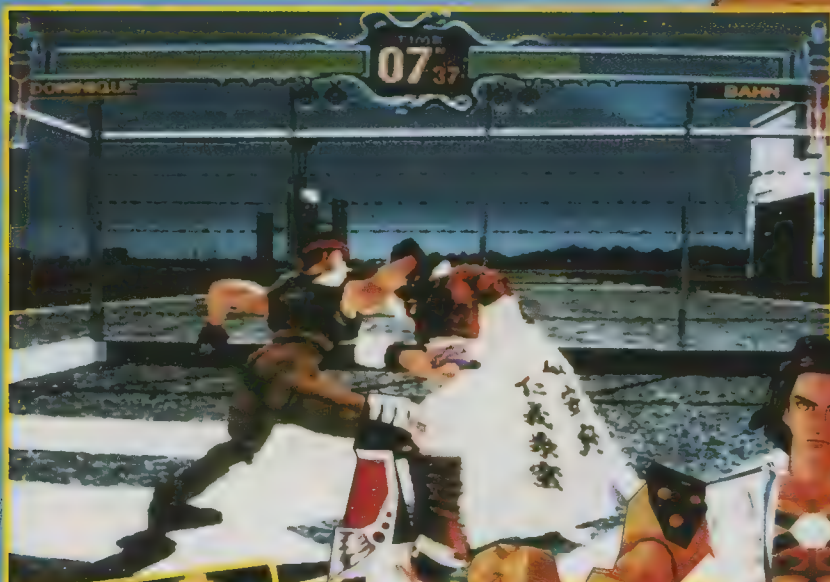
di essere un sicuro successo per la piccolina di casa Sony.

LA SERPE IN SENO

Passiamo sull'altra sponda per analizzare l'ultimo picchiaduro realizzato dal team di sviluppo della AM2 (senza dubbio i più validi concorrenti del team AM3). *Fighting Vipers* è il nuovo gioco della Sega, sempre strutturato a incontri, ed è stato sviluppato su una scheda Model 2 utilizzando principi molto simili a quelli di *Virtua Fighter 2*, eccezion fatta per le armature che rivestono i personaggi e che svolgono un



Le similitudini tra *Fighting Vipers* e la saga di *Virtua Fighter* sono molteplici, ma le innovazioni portate al nuovo gioco non sono da meno.



La giocabilità di *Soul Edge* sarà simile a quella di *Tekken*? Magari!

ruolo di primaria importanza, sia grafica che strategica, durante i combattimenti. I corpi degli otto lottatori del gioco, sono infatti ricoperti da armature che occorre distruggere per poter causare dei danni, lo status dell'armatura è rappresentata da una miniatura del personaggio posta nell'angolo alto dello schermo. Lo stile di gioco è molto simile a quello di *Virtua Fighter* con un grande numero di attacchi speciali e un sistema di attacchi e di parate che utilizza gli stessi tre bottoni che venivano usati nel primo picchiaduro a poligoni della Sega. Come abbiamo già detto le armature che rivestono i lottatori svolgono un ruolo importante nel

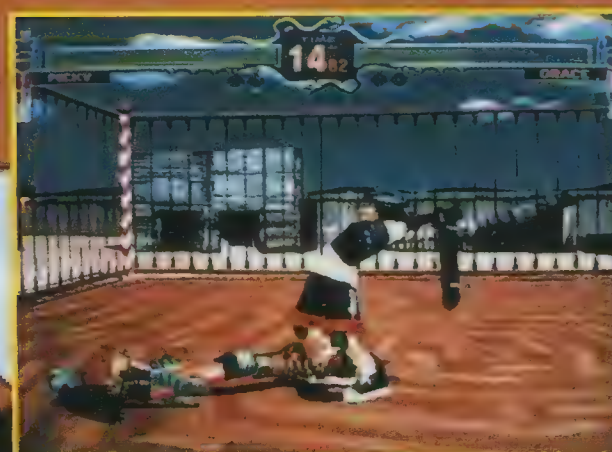
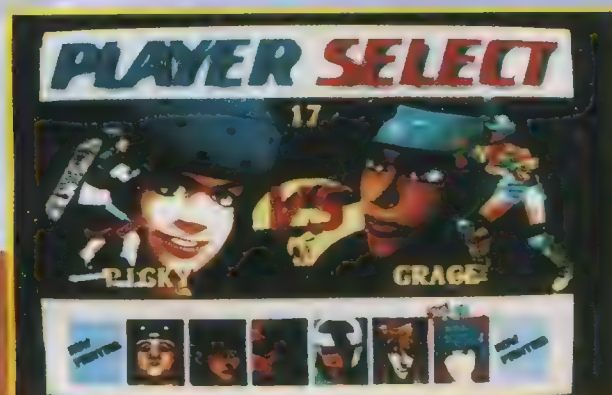
gioco, infatti, ogni volta che l'armatura viene colpita, la parte del corpo protetta viene resa vulnerabile, è logico che più pezzi vengono eliminati, più facile sarà vincere il combattimento. Quando l'armatura viene colpita esplode in mille pezzi, e bisogna dire che la grafica delle esplosioni è estremamente dettagliata e di grande effetto.

Se fin'ora abbiamo valutato le similitudini tra *Fighting Vipers* e *Virtua Fighter*, adesso vediamo ciò che differenzia i due titoli. Prima di tutto l'utilizzo dei poligoni per la "costruzione" dei personaggi è di entità minore, in confronto ai personaggi di VF2 quelli di *FV* sembrano più... non vi offendete se uso il termine "Blocchettosi"?, bisogna però considerare che il gioco è ancora in sviluppo. A prima vista sembra anche che si sia voluto risparmiare anche per quanto concerne l'utilizzo del texture mapping. Un'altra grossa differenza è data dai movimenti di camera presenti nel gioco, che sono maggiori rispetto a VF2. La visuale cambia continuamente con numerosi





Inutile dire che, anche se forse meno spettacolare, *Soul Edge* deve molto alla filosofia di Toh Shin Den.



I combattimenti di *Fighting Vipers* si svolgono all'interno di gabbie metalliche, niente più cadute fuori dal ring.

effetti di zoom, questi spostamenti rendono il gioco molto più coinvolgente e veloce rispetto a VF2. Anche il replay finale è stato modificato permettendo di rivedere la scena finale dell'incontro da diverse angolazioni. La storia non ha niente di estremamente originale. Ad Armstone City i più duri tra tutti i lottatori vengono chiamati Vipers (Vipere) che solitamente combattono in recinti limitati da grate di metallo, questo tipo di particolare combattimento viene chiamato "Nuts Crack" (che potremmo tradurre

con il termine Spaccanoci) e solitamente vengono svolti degli incontri nelle zone più malfamate della città. Questa volta lo stesso sindaco ha indetto un regolare torneo che si dovrà tenere nella piazza del municipio, ma i veri motivi sono del tuttora sconosciuti. Il gioco promette di essere un vero hit e saprà tenerci occupati fino all'arrivo di *Virtua Fighter 3*... quindi, probabilmente ancora per un bel po' di tempo.

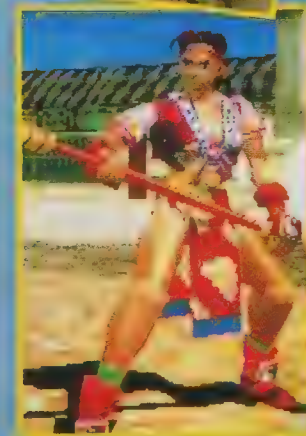
• Nicolasan



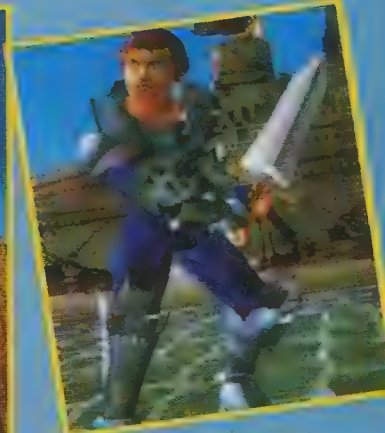
L'effetto dell'esplosione delle armature di *Fighting Vipers* è, graficamente, impeccabile e di grande effetto.



Le ambientazioni di *Soul Edge* riescono addirittura a far impallidire i fondali di *Virtua Fighter 2*, ve lo immaginate?



Uno dei personaggi di *Soul Edge*, il nuovo picchiaduro della Namco.



ARIVIVIS PREZZI "DIABOLICI!"

MEGA DRIVE II

AERO THE ACROBAT 2	L. 59.000
ALIEN SOLDIER	L. 109.000
BATMAN FOREVER	L. 129.000
BATMAN RETURN	L. 59.000
BOB	L. 99.000
BUBSY II	L. 59.000
CHAMPION W. C. SOCCER	L. 99.000
COMMIX ZONE	L. 109.000
COOL SPOT	L. 79.000
DRAGON	L. 69.000
DYNAMITE HEADY	L. 89.000
ETERNAL CHAMPION	L. 89.000
EXO SQUAD	TEL.
FATAL FURY II	L. 119.000
FEVER PITCH	L. 109.000
FIFA SOCCER 95	L. 89.000
FIFA 96	TEL.
FLUX	TEL.
GENERATION LOST	L. 79.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 59.000
INDIANA JONES	L. 59.000
JAMMIT	L. 89.000
JOHN MADDEN 96	TEL.
JUDGE DREDD	L. 109.000
JURASSIK PARK	L. 69.000
JUSTICE LEAGUE	L. 109.000
KAWASAKI SUPER BIKE	L. 89.000
LAWNMOWER MAN	L. 59.000
LIBERTY OR DEATH	L. 99.000
MARCO'S MAGIC FOOTBALL	L. 49.000
MICROMACHINES 2 96	TEL.
MR NUTS	L. 69.000
MS PACKMAN	L. 79.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 49.000
NBA ACTION 95	L. 119.000
NBA LIVE 96	TEL.
NBA LIVE 95	L. 89.000
NHL HOCKEY 95	L. 89.000
OTIFANT	L. 89.000
PETE SAMPRAS 96	L. 119.000
PGA TOUR III	L. 119.000
PIG SKIN	L. 69.000
PITFALL	L. 65.000
POWER MONGER	L. 39.000
PRIMAL RAGE	L. 129.000
PUGGY	L. 39.000
RED ZONE	L. 89.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 79.000
RISTAR	L. 109.000
ROAD RASH III	L. 119.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 59.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	L. 59.000
RUGBY WORLD CUP 95	L. 119.000
SILVERSTEIN & TWITTY	L. 99.000
SONIC SPINBALL	L. 89.000
STORY OF THOR	L. 129.000
STREET FIGHTER II	L. 69.000
STREET RACER	L. 109.000
THE ZERO THE KAMIKAZE	L. 59.000
THE INCREDIBLE HULK	L. 49.000
TREASURE LAND	L. 89.000
VIRTUA RACING	L. 129.000
WATERWORLD	TEL.
WEAPON LORD	TEL.
WINTER OLYMPICS	L. 39.000
X MEN II	L. 119.000
YOGI BEAR	L. 89.000
WORLD CHAMP. SOCCER II	L. 99.000



L. 199.000

SUPER NINTENDO

AERO ACROBAT	L. 59.000
ALL AMERICA CHAMP. FOOTBALL	L. 59.000
BATMAN & ROBIN	L. 139.000
BATMAN FOREVER	L. 139.000
BIKER MICE	L. 139.000
BLACK HAWK	L. 99.000
BOB	L. 99.000
BOMBERMAN 2	L. 79.000
CALIFORNIA GAMES	L. 99.000
CARL RIPKEN BASEBALL	L. 69.000
CLAYFIGHTER	L. 69.000
COLLEGE FOOTBALL	L. 69.000
COLUMNS	L. 99.000
CHRONO TRIGGER	L. 159.000
DENNIS THE MENACE	L. 99.000
DINO DINI SOCCER	L. 79.000
DOOM	L. 129.000
DONKEY KONG COUNTRY USA	L. 139.000
DONKEY KONG COUNTRY PAL	L. 159.000
DRACULA	L. 59.000
DRAGON	L. 99.000
EQUINOX	L. 89.000
FEVER PITCH SOCCER	L. 119.000
FIFA '96	TEL.
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 79.000
FIRST SAMURAI	L. 79.000
GEORGE FOREMAN BOXING	L. 79.000
GOOF TROOP	L. 59.000
HURRICANE	L. 99.000
I PUFTI	L. 139.000
INTERN. SUPERSTAR SOCCER 2	TEL.
INTERN. SUPERSTAR SOCCER	L. 129.000
JOHN MADDEN 96	TEL.
JOHN MADDEN 95	L. 109.000
JORDAN ADVENTURE	L. 69.000
JUDGE DREDD	L. 119.000
JUNGLE STRIKE	L. 129.000
JURASSIK PARK	L. 79.000
JUSTICE LEAGUE	L. 119.000
KILLER INSTINCT	L. 169.000
KING OF MONSTER 2	L. 99.000
LEMMINGS	L. 69.000
LEMMINGS 2	L. 119.000
MECH WARRIOR 3050	L. 139.000
MEGAMAN X2	TEL.
MICKY & MINNIE	TEL.
MICROMACHINE	L. 99.000
NATZUME CHAMP. WRESTLING	L. 109.000
NBA LIVE 96	TEL.
NHL 96	TEL.



MARIO ALL STAR
L. 275.000

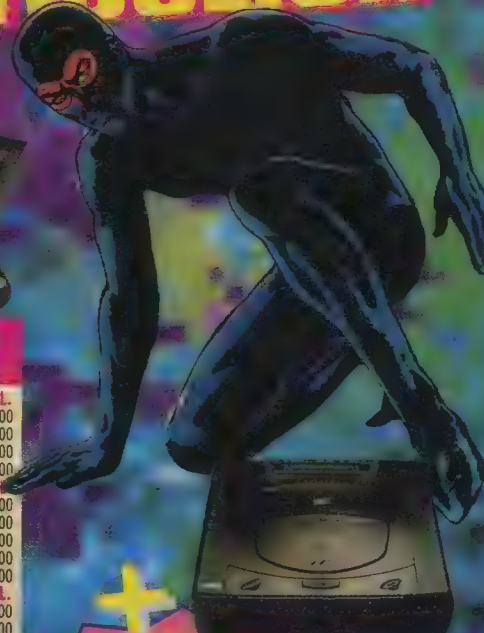
PINBALL DREAMS	L. 89.000
PINBALL FANTASIES	L. 109.000
POWERDRIVE	L. 89.000
POWER RANGERS: FIGHTING EDITION	TEL.
PRIMAL RAGE	L. 139.000
RACE DRIVIN	L. 99.000
RYAN GIGGS	L. 99.000
SECRET OF MAMA	L. 139.000
SMASH TENNIS	L. 69.000
SPACE ACE	L. 99.000
SPECTRE	L. 99.000
STREET FIGHTER II TURBO	L. 69.000
STUNT RACE FX	L. 99.000
SUPER BATTLETANK	L. 59.000
SUPER BOMBERMAN 3	TEL.
SUPER CHESE HO	L. 99.000
SUPER ICE HOCKEY	L. 99.000
SUPER MARIO WORLD 2	L. 139.000
SUPER METROID	L. 69.000
SUPER METROID+ PLAYER GUIDE 72 PAG.	L. 129.000
SUPER PINBALL	L. 129.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 129.000
SUPER TROLL ISLAND	L. 99.000
SUPER TURRICAN 2	L. 109.000
SUPER BATTLETANK 2	L. 69.000
SUPERGAMBOY	L. 99.000
T2 JUDGMENT DAY	L. 79.000
THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN	L. 119.000
THE INCREDIBLE HULK	L. 99.000
THE LEGEND OF MYSTICAL NINJA	L. 89.000
THEME PARK	TEL.
TIME COP	TEL.
TIME TRAX	L. 99.000
TOM & JERRY	L. 99.000
UNIRALLY	L. 139.000
URBAN STRIKE	TEL.
UTOPIA	L. 89.000
VIRTUAL BART	L. 119.000
VORTEX	L. 119.000
WARIO'S WOODS	L. 119.000
WING COMMANDER	L. 59.000
WINTER OLYMPICS	L. 99.000
WWF RAW	L. 129.000
YOSHIS ISLAND (SUPER MARIO W. 2)	L. 139.000
YOUNG MERLIN	L. 109.000



GIOCO
L. 749.000

3DO PANASONIC

ALONE IN THE DARK 2	TEL.
BALIZ	L. 119.000
BURNING SOLDIER	L. 99.000
CORPSE KILLER	L. 119.000
CRIME PATROL	L. 99.000
CYBERIA	TEL.
DAEDALUS ENCOUNTER	L. 129.000
DEMOLITION MAN	L. 99.000
DRUG WARS	L. 119.000
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	L. 119.000
FIFA SOCCER	L. 99.000
FOES OF ALL	TEL.
FLASHBACK	L. 109.000
FLYING KNIGHTMARES	L. 99.000
GAME GUN	L. 109.000
GEX	L. 119.000
GRIDDER	L. 99.000
GUARDIAN WAR	L. 89.000
HELL	L. 79.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 99.000
KILLING TIME	TEL.
KINGDOM	L. 99.000
LOST EDEN	TEL.
3DO MAGAZINE	L. 23.000
MEGA RACE	L. 99.000
MICROCOSM	L. 89.000
NHL HOCKEY 95	TEL.
PATAANK	L. 69.000
PGA TOUR GOLF 96	TEL.
POED	TEL.
PUTT PUTT	L. 69.000
PUTT-PUTT'S	L. 69.000
REBEL ASSAULT	L. 89.000
RISE OF THE ROBOTS	L. 99.000
ROAD RASH	L. 119.000
SAMURAI SHODOWN	L. 119.000
SEAL OF PHARAO	L. 109.000
SEWER SHARK	L. 89.000
SHADOW	L. 89.000
SHOCK WAVE	L. 89.000
SLAM & JAM	L. 119.000
SLAYER	L. 99.000
SPACE ACE	L. 119.000
SPACE SHUTTLE	L. 89.000
STAR BLADES	L. 109.000
SUPER STREET FIGHTER	L. 119.000
SUPREME WARRIOR	L. 109.000
SYNDICATE	L. 109.000
THE NEED FOR SPEED	L. 119.000
THEME PARK	L. 109.000
VIDEO ALMANAC	L. 59.000
VR STALKER	L. 99.000
WING COMMANDER III	L. 119.000



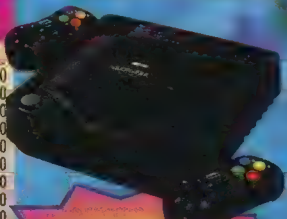
VIRTUA FIGHTER
L. 859.000

SATURN

BLACKFIRE	TEL.
CLOCKWORK KNIGHT	L. 139.000
CLOCKWORK KNIGHT II	L. 139.000
CYBER SPEEDWAY	TEL.
DAYTONA	L. 139.000
GALE RACER	L. 149.000
GOLDEN AXE THE DUEL	L. 139.000
GRAND CHASER	L. 99.000
GOTHA	L. 139.000
MORTAL KOMBAT III	TEL.
MYST	L. 139.000
NBA JAM TE	TEL.
NHL ALL STAR HOCKEY	TEL.
PANZER DRAGON	L. 139.000
PRETTY FIGHTER X	L. 159.000
PRIMAL RAGE	TEL.
RACE DRIVING	L. 139.000
RAYMAN	TEL.
SEGA RALLY	TEL.
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL.
THEME PARK	TEL.
TWINBY PUZZLE BALL	L. 139.000
VICTORY GOAL	L. 149.000
VIRTUA COOP	TEL.
VIRTUA HYDLIDE	TEL.
VIRTUA VOLLEYBALL	L. 159.000
VIRTUA FIGHTER	L. 119.000
VIRTUA FIGHTER II	TEL.
VIRTUA FIGHTER REMIX	TEL.
WING ARMES	L. 139.000
WORLD WIDE SOCCER	TEL.

NEO GEO CD

AERO FIGHTERS 3	TEL.
AERO FIGHTERS 2	L. 79.000
AGGRESSORS OF DARK COMBAT	L. 119.000
ALPHA MISSION 2	L. 79.000
BASEBALL STAR 2	L. 59.000
BURNING FIGHT	L. 79.000
DOUBLE DRAGON	L. 119.000
FATAL FURY 2	L. 59.000
FATAL FURY 3	L. 119.000
FATAL FURY SPECIAL	L. 89.000
GALAXY FIGHT	L. 109.000
KING OF THE MONSTER II	L. 59.000
PULSTAR	TEL.
PUZZLE BOBBLE	L. 109.000
SAMURAI SHODOWN II	L. 59.000
SAVAGE REIGN	L. 119.000
STREET HOOP	L. 59.000
SUPER SIDEKICKS 2	L. 59.000
SUPER SIDEKICKS 3	L. 119.000
THE KING OF FIGHTER 95	L. 129.000
THE KING OF FIGHTER 94	L. 59.000
TOP HUNTER	L. 79.000
VIEW POINT	L. 59.000
WIND JAMMERS	L. 59.000

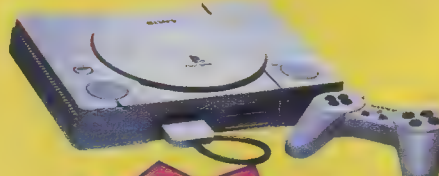


L. 699.000

SONY PLAYSTATION EUROPEA

ACTUA SOCCER	TEL.
AIR COMBAT	L. 109.000
CYBER SLEED	L. 109.000
DESTRUCTION DERBY	L. 119.000
DISC WORLD	L. 109.000
MORTAL KOMBAT III	TEL.
3D LEMMINGS	L. 109.000
NBA JAM TE	TEL.
NOVASTORM	L. 109.000
KILLEAK THE BLOOD	L. 109.000
JUMPING FLASH	L. 109.000
POWER SERVE	L. 119.000
RAIDEN PROJECT	TEL.
RAPID RELOAD	L. 109.000
RAYMAN	TEL.
RIDGE RACER	L. 119.000
SHOCK WAVE	TEL.
STREET FIGHTER T.M.	L. 109.000
TEKKEN	TEL.
THEME PARK	TEL.
TOSHINDEN	L. 109.000
TRUE PINBALL	TEL.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD	TEL.
SUPER FORM. SOCCER (USA)	TEL.
VIEW POINT	TEL.
WING COMMANDER III	TEL.
WIPE OUT	L. 119.000
WORMS	TEL.



L. 749.000

SONY PLAYSTATION JAPAN

ACE COMBAT	L. 179.000
BOXER'S ROAD	TELEF.
COSMIC RACE	L. 189.000
CYBER SLEED	L. 189.000
DRAGON BALLZ	L. 169.000
GUNDAM	L. 189.000
GUNNERS HEAVEN	L. 179.000
J. LEAGUE PRIME GOAL	L. 159.000
J. LEAGUE WINNING ELEVEN	L. 209.000
KING'S FIELD	L. 179.000
METAL JACKET	L. 159.000
NIGHT STRIKER	L. 169.000
PHILOSOMA	L. 169.000
RAYMAN	L. 189.000
RIDGE RACER	L. 179.000
STAR BLADE	L. 159.000
STREET FIGHTER REAL BATTLE	L. 169.000
TEKKEN	L. 179.000
TOSHINDEN	L. 179.000
ZEITGEST	L. 189.000

ARIVIVIS è
SONY PLAYSTATION
center



ARIVIVIS
VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE
A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26
Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

VENDITA PER
CORRISPONDENZA
tel.02.4408143
fax 02.45101548



ALLA FIERA DELL'EST

Il 13, 14 e 15 di settembre si è tenuto a Makuhari Messe, nella periferia di Tokio, il 33° Amusement Machine show, la fiera giapponese dedicata ai coin-op e sponsorizzata dalla JAMMA (Japan Amusement Machine Makers Association) a cui fa capo Mr. Nakayama, il presidente della Sega Enterprises.

Negli oltre 100 stand sono stati presentati gli arcade che raggiungeranno le sale giochi di tutto il mondo entro la fine del prossimo anno. La maggior parte degli espositori erano società giapponesi, a parte qualche piccola azienda specializzata in attrazioni particolari. A differenza dello scorso anno, non vi era alcun gioco di Realtà Virtuale, visto che la maggior parte dei produttori di coin-op, in particolare Taito e Sega, sembrano aver abbandonato questo genere di attrazioni. Forse perché non erano convinti da questo tipo di tecnologia, o forse perché era molto più facile fare quello che hanno fatto, ovvero realizzare giochi sviluppati sulla base di altri giochi. Per esempio, la Namco ha presentato due giochi fortemente ispirati a *Virtua Cop* e *Sega Rally*, mentre

la Sega aveva in mostra due titoli sullo stile di *Cyber Sled* e *Cyber Cycles* della Namco... Questo introduce anche l'altro elemento portante della fiera: la competizione tra Sega e Namco, che sembra farsi sempre più feroce. È iniziato tutto nel mondo dei coin-op e ora continua sulle console da casa, visto che i principali titoli per Saturn e PlayStation sono conversioni dei rispettivi coin-op delle due software house. È per questo motivo che il mercato degli arcade è così importante per il futuro di queste società, in particolare per la Sega. Tra l'altro, entrambe le case hanno sviluppato delle particolari schede basate sulle macchine da casa, che permettono una più facile conversione, si tratta della System 11 della Namco e della ST-V della Sega.

• Nicolasan



Una visione dall'alto degli allegri stand ammirabili all'AM show.



A lato potete ammirare una delle più stupide macchine da gioco presenti allo stand della Namco.

MANX TT

La principale attrazione del 33° AM show è stato proprio lo stand della Sega e, in particolare, la parte dedicata a **MANX TT**, la nuova simulazione di super-moto del team AM3, gli autori di *Sega Rally*. Un camion era parcheggiato allo stand, da cui sono scesi otto cabinati collegati dell'ultima fatica della grande S, mentre due megaschermi presentavano un demo. Per tutta la durata della fiera gli spettatori hanno formato lunghe file davanti allo stand per poter provare il gioco. **MANX TT** era completo solo al 20%, ma la prima corsa era interamente giocabile, mentre il cabinato era finito al 70%, secondo Mr. Mizuguchi (lo stesso produttore di *Sega Rally*) bisognava ancora, infatti, finire di settare le risposte dei comandi. Questo significa che la sensazione di guida potrebbe essere completamente diversa una volta che il tutto sarà stato completato. La grafica, realizzata con i soliti poligoni ricoperti, è molto bella e, per quanto non fosse ancora completa, sembrava anche piuttosto dettagliata. Al contrario di *Cyber Cycles* i piedi del giocatore non toccano terra mentre si guida, si pilota la moto del cabinato esattamente come si piloterebbe una moto vera, utilizzando tutto il corpo per lanciarsi in "pieghe" al limite. Di conseguenza anche il gioco non è tra i più facili e immediati, bisogna prenderci la mano ma alla fine si ha la sensazione di guidare realmente. Sicuramente si rivelerà un ulteriore successo!



I cabinati di **MANX TT** erano installati su un lungo TIR al centro della fiera.



Il gioco era completo al 20%, ma era possibile provare il primo tracciato.



La moto del cabinato è realizzata in maniera molto realistica.



Due spettatori della fiera in lotta per la prima posizione

VIRTUA COP 2

Nessuna reale innovazione neanche per *Virtua Cop 2*, grafica sempre carina ma nessuna reale sorpresa. I fondali e i personaggi sono molto più dettagliati e sofisticati e c'è un nuovo personaggio: un detective donna. Esattamente uguale, invece, il sistema di individuazione dei nemici più pericolosi, grazie al solito zoom automatico. Nel primo livello, chiamato "Big chase", il vostro compito è di arrestare un gruppo di gangster che stanno rapinando una gioielleria. Il secondo, "Save the mayor", vi vede impegnati nel salvataggio del sindaco dalle grinfie dei suoi rapitori, mentre l'ultimo, "Rail line shot out", è probabilmente quello meglio realizzato visto che si svolge sui vagoni di una metropolitana che, alla fine della sua corsa, vi porterà all'ombra di un enorme Zeppelin per lo scontro finale. Si può scegliere il proprio personaggio tra i tre Virtua-Cop (Michael Hardy, James Cools e Janet Marshall) che lavorano per la Virtua-Police e combattono la malefica organizzazione criminale chiamata EVL. *Virtua Cop 2* è un ottimo gioco ma il suo unico problema è che uscirà in contemporanea con *Time Crisis*. Questa volta la Namco è davanti alla Sega.



Il seguito di *Virtua Cop* non entusiasma particolarmente.



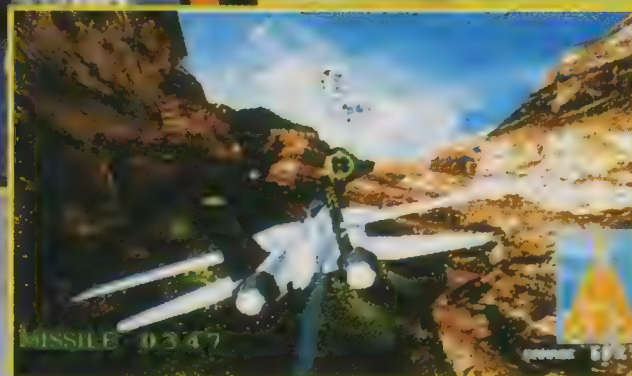
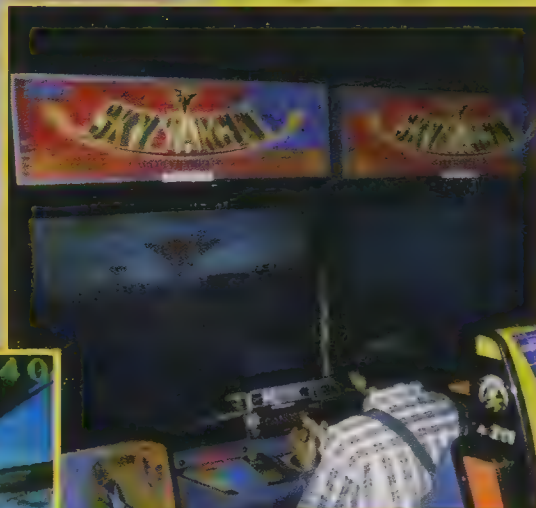
Janet Marshall è la nuova agente virtuale della virtua-police.

SKY TARGET

Sempre basato sul Model 2 c'era *Sky Target*, uno sparatutto che vi permette di scegliere il vostro aereo tra un: F-14, F-15 S/MTD, F-16 C e un Rafale M. Lo stile di gioco ricalca quello del buon vecchio *Afterburner*, ma il giocatore non è libero di pilotare il suo mezzo visto che, come per *Starblade*, le sequenze e i movimenti sono tutti precalcolati, bisogna limitarsi ad abbattere gli aerei nemici che appaiono sullo schermo. Anche se non ci si riesce non ha molta importanza, tranne per alcuni che vanno assolutamente colpiti se si vuole avanzare nel gioco. La grafica è molto carina, anche se alcune texture applicate ai velivoli sono un po' scure e confuse. Alla fine di ogni schermo c'è il solito mega-boss finale, come solita è la possibilità di cambiare visuale. In definitiva ne risulta un titolo molto classico e non particolarmente interessante, infatti non ha riscosso molto successo allo stand...

VIRTUA-ON

Sempre dal team AM3 arriva questo *Virtua-On*, che ricalca lo stile alla base di *Cyber Sled*. Si tratta di una battaglia tra robot ambientata in un'arena chiusa. Si può scegliere tra tre diversi robot, ognuno dei quali ha differenti armi e differenti movimenti, elementi che rendono molto divertente provare tutte le varie possibilità. L'azione è molto frenetica e ogni robot, oltre ad attaccare utilizzando le tante armi a disposizione dagli effetti veramente devastanti e scenografici, deve anche pensare a difendersi utilizzando i molteplici elementi disposti sull'area di gioco. Anche la telecamera è molto attiva e l'inquadratura cambia davvero spesso e questo, oltre a contribuire alla spettacolarità del prodotto, fa apparire il gioco molto veloce. Il gioco era installato su un doppio cabinato e ha riscosso soltanto pareri favorevoli, probabilmente *Virtua-On* si rivelerà un grande successo.



Sky Target, il nuovosparatutto Sega sulla falsariga di Afterburner.

La grafica molto spettacolare caratterizza tutte le ultime produzioni targate Sega.



L'ottima grafica e la grande giocabilità



Virtua-On è la risposta della Sega a Cyber Sled della Namco.

ST-V

Per la nuova scheda ST-V compatibile con il Saturn sono stati presentati due giochi: *Sand All*, sviluppato dal team AM1, e *Funky Head Boxers*, sviluppato dal team AM3. Il primo, tipicamente giapponese, raggruppa diversi giochi da tavolo giocabili in compagnia degli amici, mentre nel secondo impersonate un pugile dalla testa a cubo mappata con una faccia. Questi due titoli non sono pensati appositamente per il mondo dei coin-op, e sicuramente riscuoteranno un maggior successo una volta che saranno stati convertiti per Saturn.



I titoli che si basano sulla nuova scheda ST-V sono facilmente convertibili per Saturn. L'immagine mostra il demenziale Funky Head Boxers.

SATURN

La Sega ha colto l'occasione per presentare anche alcuni dei nuovi titoli in uscita per Saturn, benché questa fiera non fosse direttamente dedicata alle console da casa. In particolare spiccava l'ultima versione, tuttavia non ancora definitiva, di *Virtua Fighter 2*. Sono stati aggiunti vari particolari non presenti nella precedente versione come le ombreggiature sulle facce, le sequenze di vittoria e sconfitta e ulteriori dettagli grafici negli sguardi dei lottatori, ora molto più minacciosi e realistici. Keiji Okayasu, il capo del team AM2 che sta lavorando al progetto, ha dichiarato che il gioco è completo al 40%, che tutti gli attacchi speciali di tutti i personaggi sono disponibili e che ora stanno lavorando sulla velocità del gioco, per il momento ancora troppo bassa. I dettagli mancanti riguardano le dita, i capelli e la posizione della testa durante gli attacchi. La versione finale dovrebbe essere in vendita in Giappone per dicembre. Era inoltre possibile giocare a *Sega Rally*, *Hang-On '95* e *Virtua Cop*, ovviamente sempre per Saturn.

DIRT DASH

La simulazione di rally della Namco è *Dirt Dash* che, come abbiamo già detto, è decisamente ispirato a *Sega Rally* e si pone come suo diretto concorrente, almeno per quanto riguarda è coin-op. Il gioco è suddiviso in cinque livelli ambientati in diverse parti del mondo e caratterizzati da diverse superfici, come asfalto, fango, sabbia, neve... Varia anche la tenuta di strada e gli ostacoli che si possono incontrare, che vanno dalla semplice strada dissestata a veri e propri massi che ostruiscono la via. Inoltre, il giocatore può scegliere tra due veicoli decisamente diversi tra loro: una macchina sportiva e un enorme 4X4. Per il momento sono disponibili solo questi ma al momento della commercializzazione ci saranno altre auto selezionabili. Infine, da segnalare due specchietti retrovisori per tenere sempre sotto controllo gli inseguitori, due visuali, da dentro e da dietro la macchina, e dei piccoli compressori che hanno il compito di trasmettere al pilota le sensazioni di un vero rally. Benché il gioco presenti diversi elementi interessanti, graficamente perde decisamente il confronto con il titolo Sega.



Dirt Dash della Namco, immagine di gioco (sopra) e cabinato (a destra).



Dirt Dash graficamente non è al livello di *Sega Rally*.



Un'inquadratura di profilo della veloce auto-sportiva.



La seconda macchina selezionabile è questo ingombrante 4X4.

SYSTEM 11

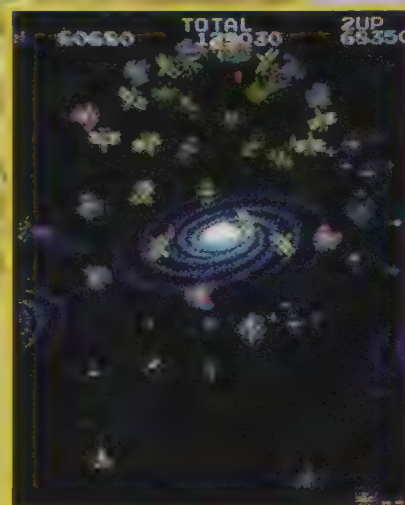
La Namco ha presentato anche tre giochi per System 11, la nuova scheda a basso costo totalmente compatibile con la PlayStation. Su PSX potremo, quindi, presto giocare a: *Namco Classic Collection* (che contiene tre vecchi successi come *Galaga*, *Xevious* e *Mappy*), *AREA 51* e *Soul Edge* (per sapere qualcosa di più su questo picchiaduro vi rimando a pag. 36).



Xevious è uno dei più divertenti sparatutto di sempre.



Un'immagine di *Mappy*, terzo titolo della *Namco Classic Collection*.



Galaga è un altro di quei titoli che hanno fatto la storia dei videogiochi.

TIME CRISIS

Time Crisis è l'altro esempio della voglia di plagiare della Namco, tuttavia questa volta è riuscita a superare il maestro. L'anno scorso la Sega distribuiva *Virtua Cop* in Giappone e ora è un coin-op molto famoso nelle sale giochi di Tokyo e anche qui da noi. Grazie all'introduzione degli ambienti tridimensionali sono riusciti a far diventare un grande successo un gioco dallo stile classico. La Namco ha quindi pensato bene di utilizzare la stessa tecnica: movimenti di camera che simulano i movimenti degli occhi del giocatore che scrutano la zona, azione frenetica, ostaggi da non colpire, ambientazioni molto realistiche... Si possono anche trovare gli stessi criminali che indossano occhiali da sole (questo perché sembra che gli sviluppatori non siano riusciti a realizzare degli occhi abbastanza realistici). La novità, invece, è rappresentata da un pedale, simile a quello del freno. Ogni volta che il giocatore lo spinge, si può nascondere per proteggersi dai colpi nemici, rimanendo fuori dalla loro portata fino a quando non lo rilascia. Questo pedale cambia considerevolmente il modo di giocare visto che, dopo una breve occhiata alla disposizione dei nemici, ci si può nascondere, quindi riapparire, sparare e nascondersi di nuovo, fino a quando non si è riusciti a uccidere tutti i criminali. Inoltre, i movimenti sono molto ben realizzati e i nemici sono ben più aggressivi rispetto a quelli di *Virtua Cop*, ovvero dispongono di una maggiore potenza di fuoco. In definitiva anche la giocabilità risulta migliore rispetto al titolo Sega, benché anche nel caso di *Time Crisis* non si tratti di ambienti 3D reali, visto che tutti i movimenti sono precalcolati, lasciando al giocatore solo l'obbligo di concentrarsi sullo sterminio totale. Il giocatore, tuttavia, può anche scegliere tra due differenti modi di gioco: nello "story mode" bisogna salvare la figlia del presidente che è stata rapita dai soliti terroristi cattivi, mentre nell'"attack mode" bisogna uccidere il maggior numero di persone nel minor tempo possibile. In questo modalità il giocatore non può essere ucciso deve solo combattere contro il tempo, cercando di finire quattro livelli il più in fretta possibile. Questa volta la Namco ha fatto davvero centro e grazie alle notevoli migliorie apportate è riuscita a dare nuova linfa a questo genere, difficilmente tornerete a giocare a *Virtua Cop* o *Virtua Cop 2* dopo aver giocato a *Time Crisis*.



Gli occhiali neri nascondono la mancanza delle pupille.



Le ambientazioni di *Time Crisis* sono molto spettacolari.

CAPCOM

Lo stand Capcom ruotava intorno a *Toh Shin Den 2* (di cui potete trovare lo speciale sul numero di ottobre di GP). La versione coin-op dovrebbe uscire poco prima della versione PlayStation, entrambi i giochi sono stati realizzati dalla Tamsot, la stessa casa, specializzata in arcade, che ha realizzato il primo episodio, distribuito dalla Takara. Si potrà scegliere tra undici differenti personaggi, otto originali e tre nuovi. Abbiamo potuto verificare dei notevoli miglioramenti grafici, in particolare, c'è uno stage ambientato in un night club dove le luci lampeggianti gettano delle ombre molto scenografiche sul pavimento, creando una notevole atmosfera. Secondo titolo di punta era *Marvel Super Heroes*, tutti i super eroi Marvel sono presenti in questo picchiaduro classico, ma graficamente molto ben realizzato. Gli attacchi speciali sono impressionanti, inoltre, i fondali cambiano all'interno di uno stesso stage ed è possibile interagire con loro. Altri titoli che meritano una breve descrizione erano *19XX*, ultimo episodio della serie "1900" dove ai comandi di un P-38 o di un Mosquito bisogna cimentarsi in un classico sparattutto, e *Rockman the Power Battle*, che rispetta fedelmente i canoni della serie.



Si può facilmente constatare l'enormità degli sprite di *Marvel Super Heroes*.



Un'altra immagine del nuovo picchiaduro Capcom ispirato agli eroi Marvel.



19XX è l'ultimo episodio della serie di sparattutto "1900" della Capcom.



La grafica non è niente di particolare, ma l'azione è frenetica come sempre.

TAITO

La Taito ha presentato per l'ennesima volta *Dangerous Curves*, un gioco che era già presente all'AOU di sei mesi fa. Tuttavia, in mostra c'era anche *Dekirindan*, uno sparattutto verticale ambientato in varie epoche per uno o due giocatori. Il giocatore può scegliere il suo velivolo tra tre differenti: un biplano, un aeroplano e un caccia spaziale e si possono scegliere anche le armi da utilizzare. Ovviamente questo clone di *Raiden* presenta una moltitudine di oggetti da raccogliere come bonus, missili a ricerca, napalm, razzi e bombe, ma malgrado le scarse innovazioni è un titolo molto giocabile e graficamente ben curato. Altro titolo di un certo richiamo era *Puzzle Bubble 2*, che aggiunge alla precedente versione alcune innovazioni. Ora i piccoli draghetti possono lanciare bolle metalliche, bolle stelle, bolle ostruenti e blocchi ostruenti. Infine c'era *City Driver*: a bordo di una nave spaziale si vola in un'arena futuristica ricca di edifici. La giocabilità non è un granché e neanche la grafica.



Sullo sfondo potete ammirare lo stand della Taito.

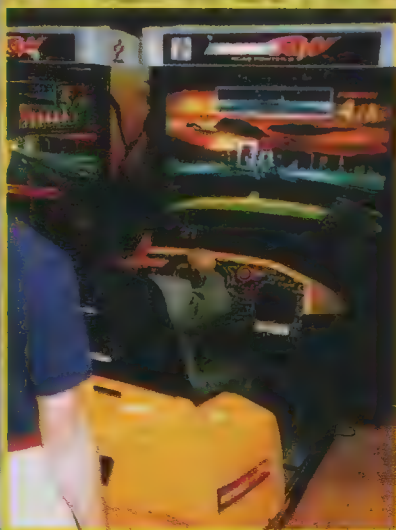
SNK

Quest'anno la SNK non ha presentato molti nuovi giochi. Allo stand era possibile giocare a *Gookaiser*, un picchiaduro tradizionale realizzato dalla Technos Japan, già disponibile in Giappone, *Sonic Wings 3*, che presenta qualche nuovo schermo ma niente di più, e *Metal Slug*. Quest'ultimo è un divertente sparattutto orizzontale, ricco di simpaticissimi personaggi. Lo stile di gioco è quello di *Gunstar Heroes* mentre i fondali ricordano i cartoni animati. Il protagonista principale usa diversi tipi di veicoli per progredire nel gioco, come carriarmati, biciclette, aeroplani... Durante tutto il gioco dei buffi aerei e degli strani omini fanno la loro comparsa rendendo il gioco, che è ambientato durante un'imprecisata guerra, molto divertente e piacevole.

KONAMI

La Konami aveva nuovamente in mostra *Speed-King* e altri due nuovi giochi: *Midnight Run (Road Fighter 2)* e *Henry Explorers*. *Midnight Run* è un bel gioco di guida a bordo di auto sportive che si svolge interamente di notte. Sono disponibili due visuali, da dentro e da fuori la vettura (come in *Ridge Racer*) ma, per quanto il controllo sia buono, non è all'altezza del titolo Namco. La grafica è molto bella e colorata e l'area di guida è decisamente ampia, vi si possono incontrare diversi tipi di veicoli, dai camion alle motociclette. Per quanto riguarda *Henry Explorers*, si tratta di un altro gioco in stile *Virtua Cop*. Tuttavia non c'è traccia di poligoni e

ambienti 3D, è un classico spara-al-cattivo in grafica bitmap. Anche l'azione non presenta nuovi spunti e alla fine risulta un titolo abbastanza noioso, anche perché talvolta lo schermo si satura di colpi e risulta piuttosto difficile capire a cosa si stia sparando... Per uno o due giocatori.



Midnight Run è un'ennesima simulazione di guida.



Henry Explorers è un classico sparattutto in stile *Virtua Cop*, ma senza la grafica poligonale.



Le standiste della Konami mentre si dilettono nella presentazioni di alcuni nuovi titoli.

GLOBAL GAME[®]

VUOI: la possibilità di avere un solo fornitore di tutti i video games in commercio al mondo?

VUOI: far parte di un gruppo in Franchising a circuito nazionale?

VUOI: che il tuo punto vendita usufruisca di una pubblicità a respiro nazionale?

VUOI: che i tuoi clienti facciano parte del fantastico "CLUB GLOBAL GAME"?

VUOI: che il tuo punto vendita restituisca indietro il materiale invenduto?!?

VUOI: una insegna esclusiva con dei servizi esclusivi?

VUOI: avere nel tuo punto vendita le ultimissime novità in fatto di software in anteprima?

VUOI: essere collegato al Franchisor 24 ore su 24 per risolvere eventuali problemi tecnici, commerciali e finanziari?

VUOI: essere finanziato alle prime forniture?

VUOI: tutto quello che vuoi ?!?

Se VUOI tutto ciò e oltre...esamina il nostro contratto e se hai qualche domanda e perplessità non esitare a contattarci al numero riservato agli affiliati "GLOBAL GAME" 091-663 17 00, o al nostro Numero Verde. Personale qualificato risponderà a tutte le richieste dalle ore 09.00 alle 13.00 e dalle ore 16.00 alle 19.30; oppure possiamo fissarti un appuntamento con il nostro funzionario di zona.

RICERCHIAMO AGENTI REGIONALI

NUMERO VERDE

167- 279350



Via Mac Mahon, 75 - 20155 Milano
 Informazioni TEL. 02/39260744 (5 linee)
 Ordinanze TEL. 02/33000036 (6 linee)
 FAX 02/33000035

PER RICEVERE IL NOSTRO CATALOGO

Nome Cognome _____

Indirizzo _____ n° _____

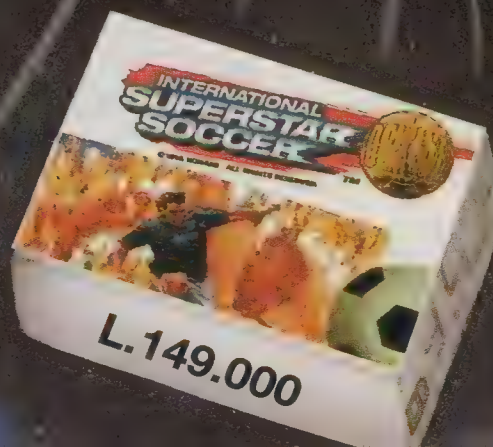
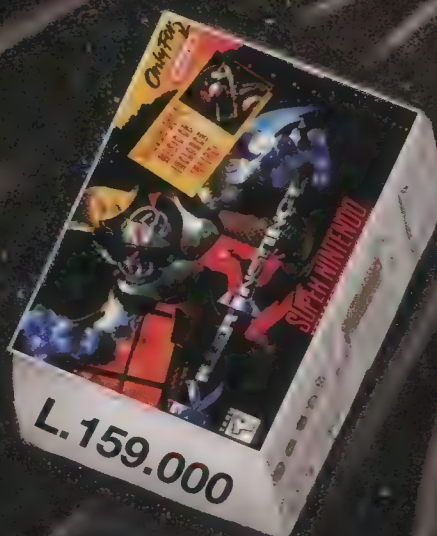
Città _____ Prov. _____

CAP _____

Tel. _____ Età _____

Console / Computer posseduto _____

DA SPEDIRE IN BUSTA CHIUSA A: NEWEL SRL
 Via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO



PROVVE

GUARDATI ALLE SPALLE

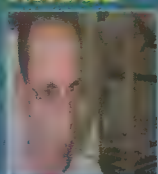
Tutti gli eroi hanno qualcuno che, sia pure nell'ombra, dà loro una mano. Chi sono i personaggi più sfigati che i nostri redattori preferiscono?

DUPONT



Milou (il compagno di Tai Tio)

KRULL



Luigi (il fratello del più famoso Super Mario)

AIR



Groucho (l'assistente di Dylan Dog)

RANDOM



Cico (il fedele compagno di Zagor)

TRUST



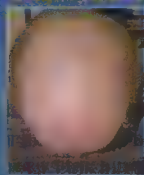
Gianni (del duo comico Gianni e Pinotto)

APECAR



Flip (il fedele cane di Eta Beta)

SCARLET



Chewbecca (il pelosissimo copilota di Han Solo)

PADDY



Peppino de Filippo ("mitica" spalla di Toto)

MADOC



Roberto (il piccoletto eterno compagno di Yoghi)

VORDAK



Igor (Marty Feldmann del film "Frankenstein Junior")

PICCHIADURO

Casa: **DI RIPOSO**

N°Giocatori: **1/4**

Continua?: **NO**

Livelli di difficoltà: **1**



POWER GAME

No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobello!

GENERE

Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA

Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

COMMENTI

La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi consigliamo di comprarlo perché potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2

Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1

A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

NOTTE CINEFILI

I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTI

In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE

Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.



PENTOTHAL



Ataru Moroboshi (il "tesoruccio" di Lario)

STYLZ



Robin (il giovane mascherato del dinamico duo)

GEARLOOSE



Enzo Cannavale (spalla del mitico e mai abbastanza compianto Bombolo)

ORWELL 2000



Rocco Siffredi (magnifica spalla, e non solo, di Cicciolina)

Casa: WILLIAMS/SONY

N°Giocatori: 1/2

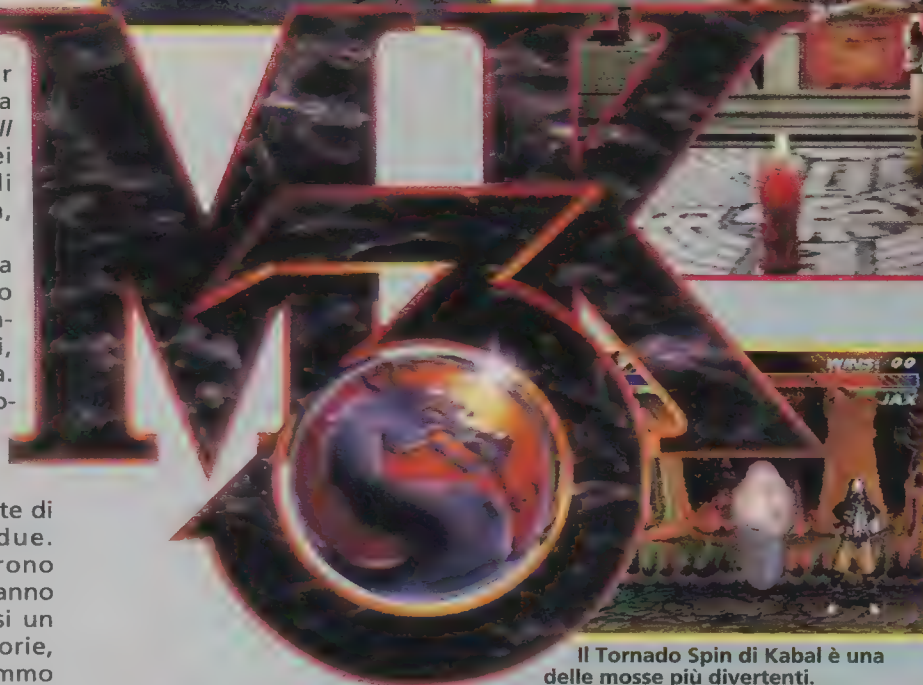
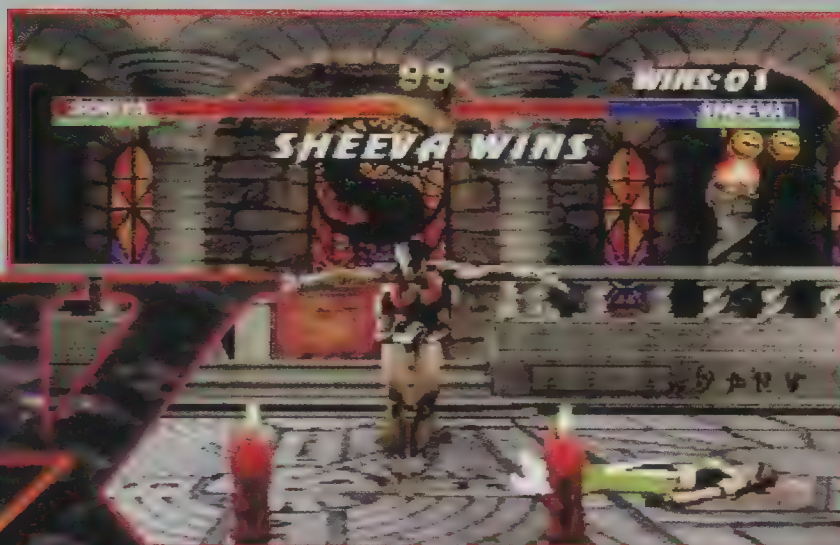
Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 5



Un anno fa, quando la conversione per console da casa di MKII apparve nei negozi di mezza Europa,

tutti gridarono al miracolo. In quella piccola cartuccia era stato riversato tutto quello che l'incredibile coin-op conteneva: mosse, personaggi, segreti e molto altro ancora. Già a quel tempo, però, circolavano voci sulla realizzazione di un terzo episodio ancora più bello e sanguinolento (caratteristica vincente di tutta la serie) dei primi due. Queste voci si concretizzarono poi nei primi mesi di quest'anno e cominciarono a diffondersi un po' dovunque immagini, storie, fantasie su quello che avremmo trovato in MK3. Si era insomma creata un'atmosfera che solo un gioco di questa serie poteva creare: tutti i giocatori che già avevano amato il secondo episodio stavano infatti pregustando la ricerca senza fine per trovare le famose fatality (vero punto di forza del gioco, anche se sembra incredibile) e i diversi personaggi segreti, sicuramente contenuti nel gioco. Quando finalmente il coin-op venne distribuito (in Italia lo abbiamo potuto vedere pochissimo a causa del costo decisamente elevato) si scoprì che le aspettative non erano state deluse e sicuramente ci si trovava davanti all'episodio più bello di tutta la serie. Alla Williams avevano infatti pensato di rendere reali alcune delle voci più insi-



Il Tornado Spin di Kabal è una delle mosse più divertenti.

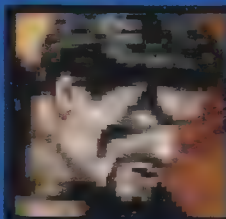


Alla fine di una Combo viene visualizzato il numero dei colpi e i danni.

GLI SGHERRI DEL MALE

In Mortal Kombat 3 ci sono sei personaggi che appartengono alle truppe del male, pur non essendo tutti direttamente collegati a Shao Khan. Ognuno comunque ha dei propri motivi per partecipare a questo torneo.

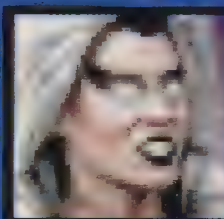
SHANG TSUNG



Sempre più giovane con l'andare avanti della saga (nel primo episodio era un vecchietto decrepito), è il tirapiedi di

Shao Khan. Capace di trasformarsi in tutti gli altri lottatori può essere uno dei più potenti combattenti.

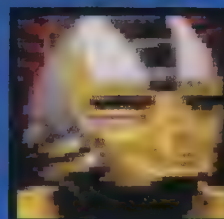
SINDEL



Questa bella signora è la giovane regina di Shao Kahn (è il motivo della sua venuta sulla terra). Dotata di una voce

piuttosto potente (il consiglio di mettervi in mezzo quando grida) possiede anche la capacità di volare.

CYRAX



Primo dei due Ninja Robot alla caccia di Sub-Zero ha la capacità di sparare potentissimi bombe e di intrappolare

i suoi avversari con una rete elettromagnetica. La sua macchina di animazione lo rende invisibile ai tranelli di Shao Khan.

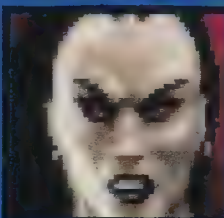
SEKTOR



Secondo Ninja Robot, possiede un vero e proprio arsenale a base di potentissimi missili. Insieme a

Cyrax è uno dei primi tre prototipi di assassini meccanici creati da esseri umani a opera del clan Lin Kuei.

SHEEVA



Danna della razza degli Chokan (la stessa di Goro e Kintaro, ne mantiene infatti tutte le mosse) era in precedenza

la "valletta" di Sindel. Dopo che Kahn ha deciso di utilizzare la razza dei centauri, nemica degli Shokan, si è sposata al suo ex padrone.

KANO

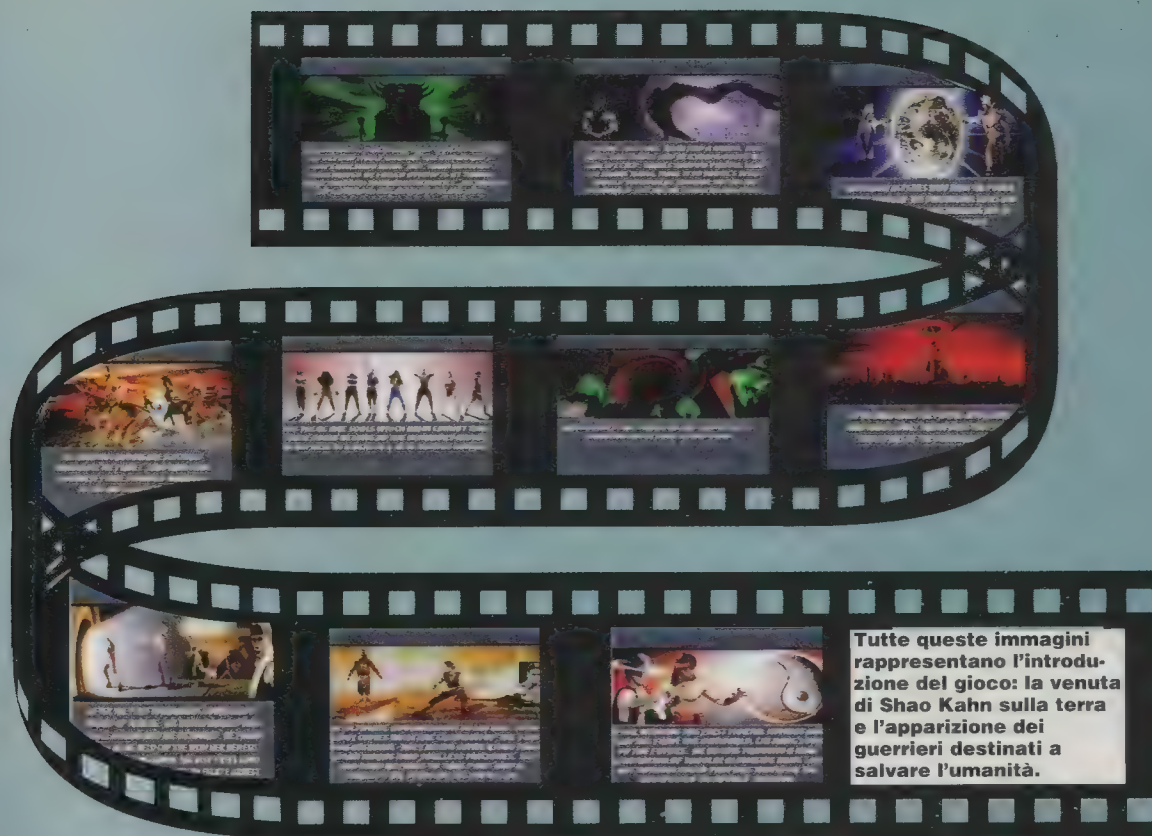


Il primo dei "misteri in action" del capitolo precedente è tornato più satirico che mai. Oltre alla sua classica palla e al

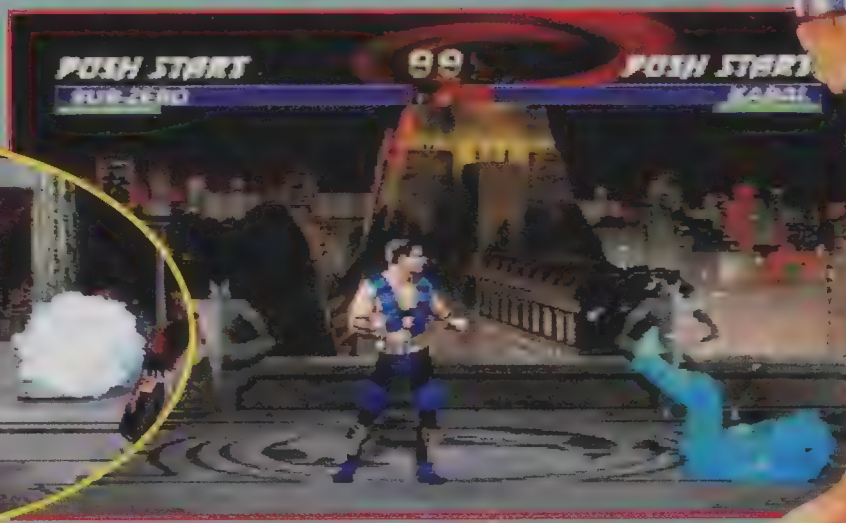
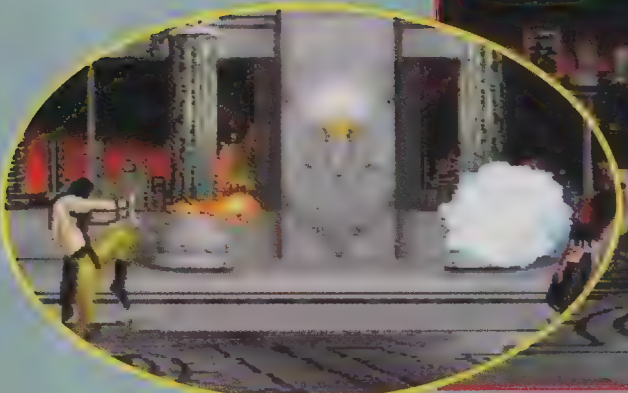
lancio dei coltelli possiede un letale uppercut e delle prese piuttosto carine.



Combattere Motaro è una delle prove più difficili che dovrete affrontare.

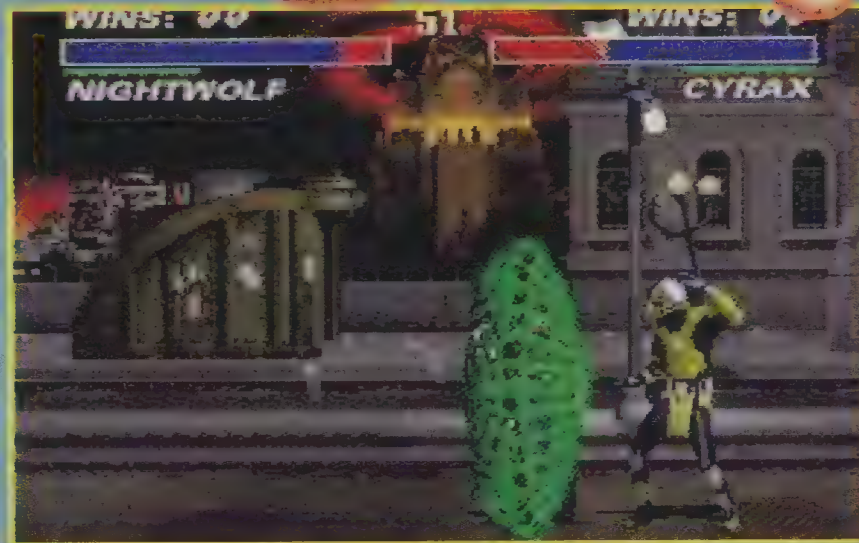


Tutte queste immagini rappresentano l'introduzione del gioco: la venuta di Shao Kahn sulla terra e l'apparizione dei guerrieri destinati a salvare l'umanità.



stenti che tanto giravano ai tempi di *MKII*, le famose Animality, e di costruire una vera e propria storia di fondo piuttosto coinvolgente. Affianco al mondo normale esiste infatti quello che viene comunemente definito Outworld, un luogo di dolore e sofferenza, dominato dal malvagio Shao Kahn, la cui principale intenzione è quella di dominare la terra. Per questo è stato istituito il Mortal Kombat: un torneo in cui dei guerrieri terrestri scelti avrebbero dovuto combattere con le forze di Shao Kahn per fermare la sua invasione. Dopo millenni di insuccessi però Kahn chiese ai suoi sacerdoti un modo per invadere la terra

direttamente e questi gli risposero che con la reincarnazione della sua regina Sindel sulla terra i portali di collegamento dei due mondi si sarebbero aperti definitivamente, consentendo il passaggio alle forze oscure. Ora tutto questo è avvenuto e Kahn ha potuto rendere la stessa terra simile all'Outworld, rubando migliaia di anime. Solo pochi combattenti sono sopravvissuti e in questi uomini sono riposte le uniche speranze di salvezza del mondo. Questa storiellina inquietante è solo l'inizio degli orrori che incontrerete in *MK3*: come ormai tutti sanno infatti ci troviamo di fronte al classico picchiaduro a incontri con mosse speciali,



I CONDANNATI A MORTE

Oltre ai sei catturati che potrete controllare saranno a vostra disposizione altri otto personaggi, i buoni di tanto. Tutti questi hanno forme motivazioni per entrare nel torneo e sconfiggere Shao Kahn. Alcuni sono mossi da ragioni umanitarie (tipo salvezza dell'umanità), altri sono spinti dal puro desiderio di vendetta.

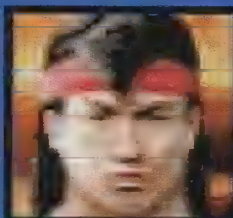
JAX



Direttamente da MKII questa specie di fortunista fallito si ripresenta con un bel paio di arti blindati per

fare ancora più male. A parte la sua nuova mossa in carica e la possibilità di lanciare due proiettili è rimasto piuttosto invariato dall'episodio precedente.

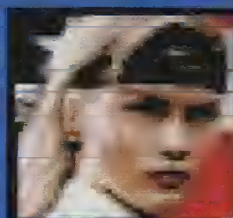
LIU KANG



Eroe incontrastato di tutta la saga è tornato in campo per combattere i malvagi propositi

di conquista di Shao Kahn. Purtroppo però non c'è stato alcun cambiamento nelle sue mosse che sono rimaste invariate rispetto a MKII.

SONYA



La seconda "grande assente" di MKII è ora tornata nelle vesti di agente segreto e di eroe a difesa dell'

umanità. Dotata delle stesse mosse del primo MK, possiede come unica novità un calcio a bicicletta verticale simile a quello di Liu Kang.

STRIKER



Questa specie di Rambo è un vero maniaco dello scontro. L'unico sopravvissuto di una intera città sta

ma a vendicare Shao Kahn per vendetta. Oltre a vari tipi di artiglieria (tra cui spiccano le granate) è armato di un utilissimo bastone.

SUB-ZERO



Il mitico ninja di ghiaccio è tornato, stavolta senza maschera. Come fra i dolori del suo clan è ricercato

dai suoi nemici, Sub-Zero è tornato a Sektor. Oltre alle solite mosse questa volta può anche eseguire una vera doccia di ghiaccio.

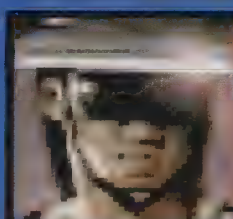
NIGHTWOLF



Difensore del popolo indiano è stata la salvezza del suo clan perché ha protetto la terra con i suoi poteri

di guarigione. Più che un potente come personaggio ha anche la capacità di riflettere i proiettili che gli vengono mandati contro.

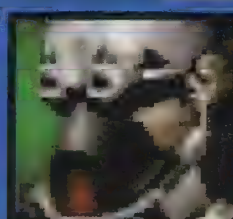
KUNG LAO



La venuta di Shao Kahn sulla terra ha impedito a Kung Lao di tentare di liberare il popolo del Loto Bianco.

Da ora per questo si è unito al gruppo che cerca vendetta nei suoi confronti, confidando nei poteri del suo affilato cappello.

KABAL



È il personaggio più misterioso del gioco. L'unico sopravvissuto dopo un incontro con una squadra di

stregoni di Kahn, rimane in vita grazie a tubi e respiratori, ma non per questo ha rinunciato al combattimento.

MORTAL KOMBAT 3

Tutte le voci che hanno preceduto l'uscita di MK3 per PSX parlavano di questa conversione come di una perfetta riproduzione dell'originale coin-op, tuttavia questa versione di MK3 non è identica all'originale da sala, ma solo molto, molto simile a quest'ultima. Ci sono infatti piccole differenze grafiche, i lottatori sono più piccoli e non sempre rispettano le dimensioni appropriate (oltre ad avere un po' meno frame di animazione), mentre i fondali, per quanto belli, non rispecchiano totalmente quelli originali. Il reale problema di questa versione risiede, però, nei tempi di accesso al disco piuttosto lunghi rispetto agli standard PSX e nella tremenda attesa dei caricamenti che avviene durante le trasformazioni di Shang Tsung (opzione che può comunque essere disabilitata). Con queste considerazioni non dovete però pensare che MK3 sia un acquisto da evitare; il gioco è assolutamente fantastico, ricco di cose da scoprire e combo da imparare, un obbligo assoluto per tutti gli amanti del genere e della serie. Semplicemente si tratta di una

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Basse immediate e divertentissime. Purtroppo il tutto viene un po' rovinato dai caricamenti.

SFIDA

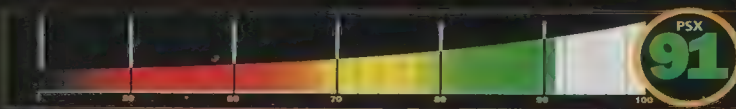
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Se ai primi livelli può sembrare fin troppo facile dopo sembrerà impossibile, soprattutto perché dovete affrontare Motaro!

GRAFICA

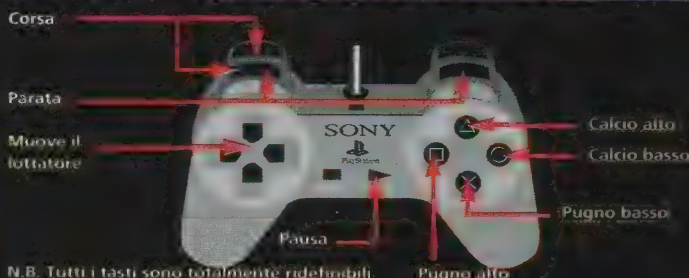
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Nitide e definite sono le animazioni, anche se i personaggi sono un po' piccoli. I background sono molto belli e colorati.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Musica ed effetti sonori (soprattutto le grida) sono estremamente coinvolgenti e realistici.



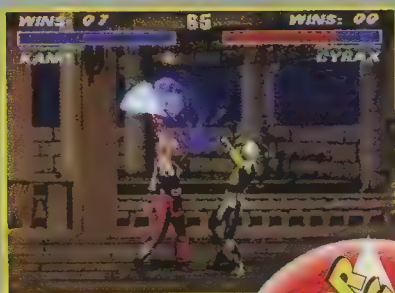
SOTTO CONTROLLO



N.B. Tutti i tasti sono totalmente ridefinibili.

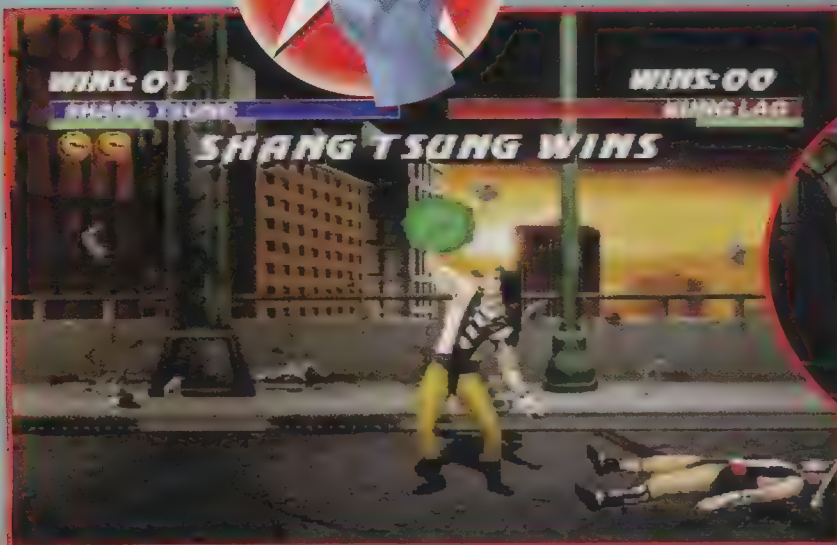
combo (aggiunte in questo terzo episodio) e personaggi segreti, con l'aggiunta di un nuovo tasto utile per correre, il tutto naturalmente "farcito" da una abbondante dose di sangue e dalla possibilità di terminare l'incontro con una mossa particolarmente cruenta, capace di togliere la vita al nostro avversario. Questo eccesso di violenza, al di là delle considerazioni morali, è sicuramente stato la chiave del successo di tutta la serie e lo sarà ancora di più in questo terzo episodio che, oltre a contare ben sei modi per finire l'avversario (le due fatality, l'uso del background, la





Su SNES il sangue sullo schermo è inferiore che su PSX.

Shao Kahn è tornato in questo terzo episodio meno stupido del precedente.



Da queste immagini potrete facilmente vedere le più evidenti differenze tra la versione Playstation (foto a bordo rosso) e quella Super Nintendo (foto a bordo giallo). Quello che non potete vedere è l'incredibile differenza di velocità che sussiste in questo gioco tra le due macchine.

friendship e la babality e la "new entry" animality), possiede numerosi segreti da scoprire come personaggi nascosti, codici misteriosi da inserire e, pensate, la possibilità di sfidare un amico a Galaga. Insomma MK3 è sicuramente un picchiaduro che ha tutti i numeri per diventare un successo, soprattutto per la fedeltà con cui è stato convertito per i sistemi casalinghi che, escludendo le solite mancanze grafiche, ricreano fedelmente tutta l'atmosfera dell'originale, contenendo tutto quello che conteneva il Coin-op.

•Air



MORTAL KOMBAT 3

Ancora una volta il Super Nintendo lotta con le unghie e i denti e dimostra di non essere ancora adatto al ruolo di fermacarte. Come era avvenuto per MKII, così questa conversione risulta fedele e coinvolgente. Sono rimaste inalterate mosse, fatality, personaggi segreti e codici, mentre dal punto di vista tecnico la grafica ha subito dei peggioramenti (necessari a causa delle restrizioni della macchina) nel numero dei colori, nella realizzazione dei fondali e nelle dimensioni dei personaggi, sia rispetto al coin-op che alla versione PSX. L'unica cosa che stupisce è l'incredibile velocità a cui tutto gira che è almeno DOPPIA rispetto alla versione PSX e coin-op. Purtroppo però questo fatto è più uno svantaggio che un vantaggio perché aumenta notevolmente la difficoltà del gioco e dell'esecuzione delle mosse. Insomma la versione PSX trionfa in ogni aspetto, se si eccettua la presenza dei personaggi assenti per ovvi motivi sul SNES. Tuttavia questa conversione per il 16 bit di casa Nintendo è un acquisto obbligato per

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

SUPER NES

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sempre ottima come negli altri episodi ma è leggermente minata dall'eccessiva velocità con cui si muovono i personaggi.

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Veramente arduo anche al livello più basso. Impiegherete tempo a imparare bene combo e mosse speciali.

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Le possibilità dello SNES sono state anche qui sfruttate al massimo. Ma l'aspetto grafico è ancora un po' datato, soprattutto per i personaggi e i fondali.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Anche dal punto di vista dell'audio MK3 è perfetto, i temi del coin-op sono stati ricreati bene e tutti gli effetti sono stati mantenuti.



SOTTO CONTROLLO



Casa: **ELECTRONIC ARTS**N° Giocatori: **1**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **1**

SPACE

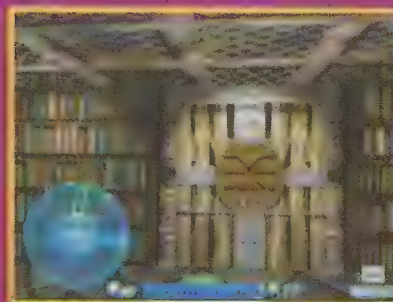
Questa è la conversione videoludica di un popolare gioco in scatola della Games Workshop ("Space Hulk", appunto): non si tratta del primo

videogioco ispirato a questo gioco, perché già nel 1993 l'Electronic Arts aveva pubblicato il titolo per PC, ma è comunque la prima uscita nel segmento delle console. L'EA, da sempre molto sollecita nel garantire il supporto alla macchina di Trip Hawkins, ha scelto il 3DO per realizzare una versione "deluxe" di questo titolo, e il taglio spettacolare del titolo dei programmatori appare evidente fin dalla prima schermata di gioco, che offre una bellissima panoramica in grafica renderizzata sui Genestealers, gli enormi e feroci alieni che ricoprono il ruolo di "cattivi" nel 41° millennio in cui è ambientata la vicenda. Si tratta di mastodontiche creature che si insinuano negli Space Hulk (i navi da trasporto abbandonate nello spazio dagli umani) e vi si ibernano, in attesa di entrare in contatto con qualche esemplare della razza umana. Data la pericolosità di questi contatti, che portano i Genestealers a impiantare il proprio DNA negli umani

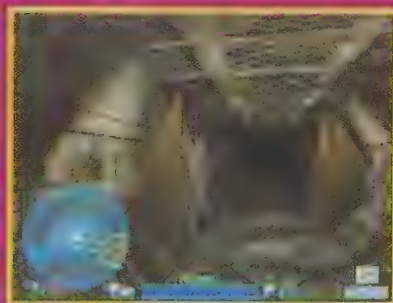
per colonizzare intere comunità, l'Impero (l'organizzazione politica degli umani) ha costituito delle unità di assalto, all'interno dei reggimenti degli Space Marines,



I terribili genestealers sanno rendere il gioco decisamente claustrofobico, a causa del loro aspetto e dei loro attacchi improvvisi, spesso mortali.



All'interno degli Space Hulk ci si può aspettare di trovare di tutto...

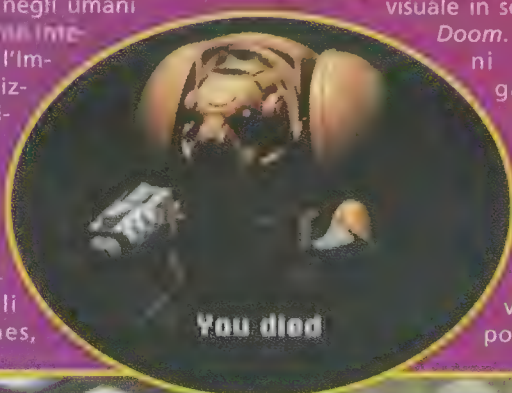


chiamate Terminator, con il compito di intercettare e "disinfestare" gli Space Hulk. Naturalmente, alla guida di queste squadriglie c'è proprio il giocatore, che gode di una visuale in soggettiva a la Doom. Ma i paragoni con il cult-game della id Software si fermano qui: la struttura di gioco è infatti molto più sbilanciata verso la componente strate-

gica che verso quella shoot'em-up: non è infatti possibile affrontare le missioni semplicemente esplorando gli angusti corridoi dei livelli a mansacrando i Genestealers che si incontrano; bisogna pianificare bene le azioni, controllando più di uno Space Marine alla volta (i più forti sono generalmente forniti da cinque-sei unità, ma in alcuni casi possono arrivare anche a diecimila) e tenerli sotto controllo contemporaneamente più di una

situazione di emergenza.

Il taglio strategico non impedisce a Space Hulk di offrire qualche buona dose di adrenalina: gli incontri faccia a faccia con i Genestealers, per esempio, sono resi con notevole efficacia grazie a uno stile grafico molto realistico, e non manca neppure qualche tocco splatter, che si può ammirare quando le creature aliene vengono maciullate dai colpi dei Marines e si "smaltano" letteralmente sulle



I resti degli alieni uccisi dai marine rivestono le pareti dell'astronave.



Gli Space Marine al cospetto del comandante pronti per una missione.

I GENESTEALERS, QUESTI SCONOSCIUTI

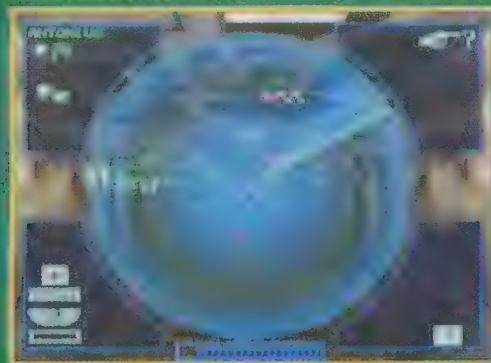
Facciamo un passo indietro: chi sono i Genestealers? Il nome significa letteralmente "ladri di geni", perché queste gigantesche creature dalla pelle violacea hanno la simpatica abitudine di fecondare gli umani con cui vengono in contatto. In un primo momento li ipnotizzano, poi, poggiando le loro fauci sulla bocca delle vittime, inseriscono una specie di sonda organica nello stomaco dell'"ospite" depositandovi le proprie uova. Le prime due generazioni successive all'impianto vedono la nascita di "ibridi", essere umani dal temperamento particolarmente aggressivo che rivelano la modifica intervenuta nel loro DNA attraverso l'oscurimento del pigmento epidermico e la crescita di incisivi e canini singolarmente acuminati e arti aggiuntivi. Alla quarta generazione, però, i Genestealer riescono a imporre completamente il loro codice genetico sulla razza umana, che viene quindi colonizzata in modo biologico.



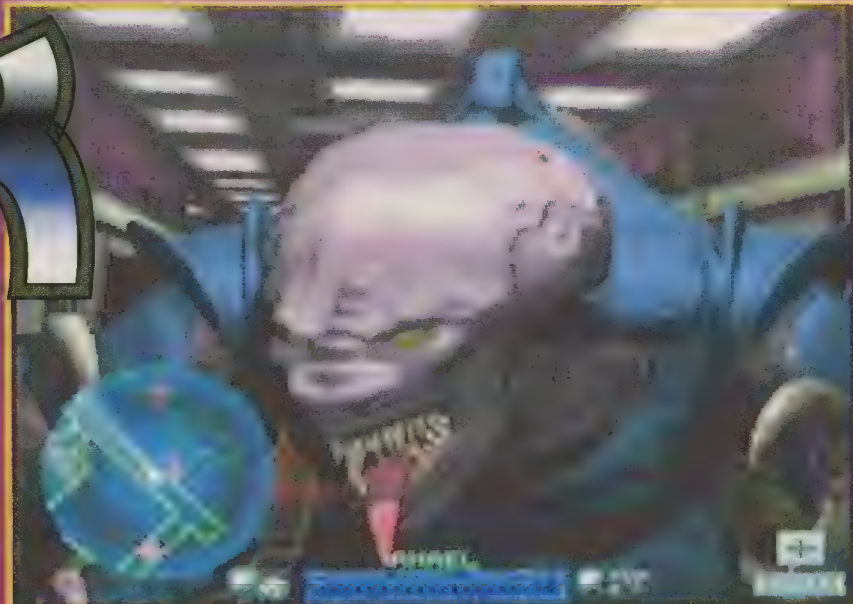
HULK

IN THE BATTLEZONE

Per questo riguardo la fase arretrata del gioco (gli spostamenti e i combattimenti) il sistema di controllo è piuttosto intuitivo, con la croce direzionale preposta a comandare i movimenti degli Space Marines e i tasti A e B usati per attivare le armi. Se la situazione è disperata, si può spostare la tattica del "Muoi Sansone con tutti i Filiati" ordinando al Marine selezionato di autodistruggersi (opzione disponibile solo se nell'equipaggiamento è incluso un Thunder Hammer o un Heavy Flamer). Il tasto C funge da pulsante azione e permette di aprire e chiudere le porte e di raccogliere gli oggetti. È



nessa via per più complessa la gestione degli ordini alla diversa unità, che avviene in una schermata apposita: innanzitutto bisogna selezionare il Marine a cui impartire l'ordine; a questo punto compare una serie di icone, ognuna simbolo di una diversa azione, e si può scegliere quella giusta tramite il tasto B. Questa fase si svolge mentre il gioco è in Freeze Mode, ma il tempo a disposizione per selezionare la gamba è limitato: bisogna quindi decidere con freddezza e rapidità.



Prima di morire vi capiterà spesso di trovarvi di fronte all'orribile volto dei genestealer. Uno scontro ravvicinato è la cosa peggiore che possa capitare.



Dietro ogni angolo ci si può aspettare di veder spuntare un alieno.



La grafica delle ambientazioni è stata curata fino all'ultimo pixel.

pareti e sui pavimenti. L'engine grafico rivela una grande attenzione per il dettaglio, ma inciampa in una certa lentezza, che comunque non danneggia troppo l'esperienza ludica: la necessità di gestire strategicamente le missioni porta ad accettare di buon grado un ritmo di gioco relativamente posato. Una nota di merito va senz'altro al comparto sonoro: è particolarmente eccitante ascoltare le esclamazioni via radio che provengono dai propri compagni (a ogni rumore sospetto urlano allarmati: "Did you hear that?!!") mentre l'azione è costantemente accompagnata da un sordo battito cardiaco di sottofondo. Concludo segnalando la presenza di un vastissimo numero di missioni che comprendono, oltre alle missioni specificamente disegnate per questa versione 3DO, anche quelle originali del board-game, nonché una selezione di quelle presenti nel primo Space Hulk per PC.

• **Pentothal**

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

SPACE HULK

Space Hulk è un prodotto confezionato con grande cura: la grafica varia e dettagliata e il sonoro suggestivo riescono a creare un'atmosfera claustrofobica e angosciante degna del board-game da cui è tratto. La dote principale di questo titolo è sicuramente rappresentata dal sostanzioso spessore strategico: si incomincia dalle esercitazioni della sezione "Training" e in breve tempo, una volta entrati in confidenza con l'interfaccia utente, si sviluppa un odio viscerale per i Genestealers e si affrontano le numerose missioni con un autentico spirito di partecipazione. Non aspettatevi però di trovare in SH uno sparattutto. La sezione dinamica, infatti, non è molto entusiasmante a causa di un motore grafico un po' esitante (anche se bisogna riconoscere che i programmatori sono riusciti a incorporare un alto numero di dettagli limitando al massimo l'effetto di "pixellisation" nelle inquadrature ravvicinate). Coloro che invece amano i giochi strategici, e in particolare gli appassionati del board-game, lo troveranno senz'altro interessante.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ **P**



GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Immediato e intuitivo per quanto riguarda la componente arcade; più meditato e riflessivo nella sezione strategica. Nel complesso realizza un mix vincente.

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le missioni incorporate nel gioco sono veramente numerose e varie, oltre che supportate da un sistema di salvataggio che ci dà di che divertirsi per un sacco di tempo.

GRAFICA

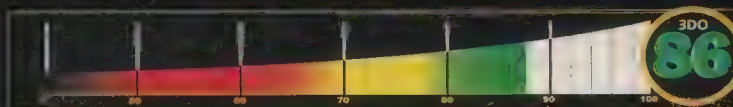
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Del punto di vista grafico Space Hulk dimostra una grande cura per i dettagli: l'atmosfera è davvero terrificante. www.pentothal.it

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

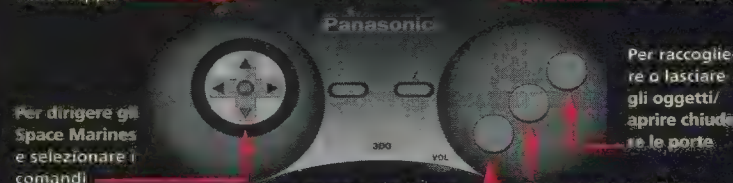
Il sonoro è ottimo: l'ambientazione "low-fi" del cuore che accompagna il giocatore in ogni momento e le voci e i comandi dei Marines sono dei veri tocchi di classe.



SOTTO CONTROLLO

Per zoomare sulla mappa

Per scorrere sulla mappa



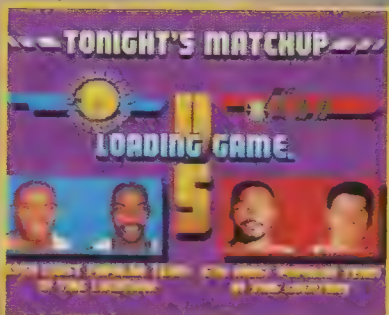
Casa: **ACCLAIM**N°Giocatori: **1/2**Continua?: **SI**Livelli di difficoltà: **5**

Non capita tutti i giorni di assistere alla trasposizione perfetta di un gioco dalla versione coin-op a quella casalinga, se poi il titolo in questione è **NBA JAM**, com-

pleto di tutto il potenziale adrenalinico delle origini, siamo davanti a una data da ricordare. Per chi non sapesse di cosa sto parlando, dico semplicemente che **NBA JAM** è una mitica saga dedicata al basket americano, che fa del suo punto di forza tutta una serie di elementi caratteristici del campionato originale (dalle squadre alle facce e ai nomi dei giocatori) fusi con una giocabilità che sarebbe eccezionale per qualsiasi titolo. Schiacciate, colpi speciali, spettacolari canestri accompagnati da un esaltante commento che sottolinea le fasi salienti dello scontro sono qui ordinaria amministrazione, e fanno seguito ad azioni di gioco rapide, imprevedibili e divertentissime allo stesso tempo, ma anche facilmente controllabili grazie alla grandezza degli sprite. La possibilità di effettuare sostituzioni, il dover tenere conto delle peculiarità di ogni giocatore e perfino del suo affaticamento in campo, integrano perfettamente la pura azione andando a formare un mix tra strategia e istinto semplicemente unico... E per quanto riguarda i modi di gioco ce ne è davvero per tutti i gusti: gli incontri sono sempre due contro due, ma si può scegliere se tenere solo un giocatore e lasciare usare il compagno di squadra dalla cpu, oppure prenderne possesso appena riceve la palla; contro un amico il discorso non cambia, ma il clou lo si raggiunge sfidando nello stesso team le squadre del campionato di basket nel regolare tor-



I personaggi di questa versione PSX sono i più grossi tra tutte le console.



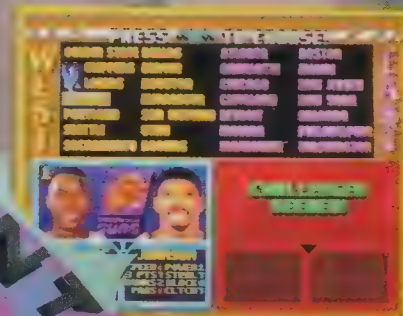
POWER GAME

PRESS START

PRESS START

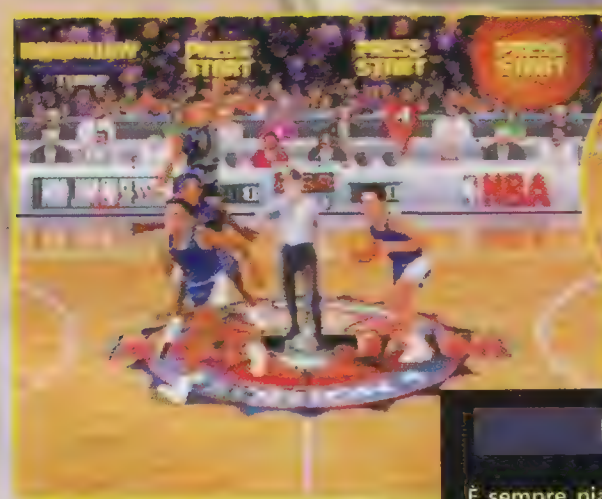
PRESS START

Certe "risse" nell'area piccola sono estremamente caotiche.





Come esempio di sportività in NBA Jam è possibile spintonare liberamente gli avversari per liberare i giocatori.



neo; qui l'esaltazione agonistica raggiunge il parossismo, specialmente quando si imparano a usare tecniche non proprio ortodosse per fare canestro (palla infuocata, spintoni e finte varie) o quando, sul filo del fine partita, si realizzano quei tre punti che valgono la vittoria proprio allo scadere del tempo regolamentare... NBA JAM è questo ed altro, ed è anche la dimostrazione di come a volte non serva muovere migliaia di poligoni per ottenere un gioco spettacolare: la grafica delle origini (comunque di tutto rispetto) supporta in modo perfetto sensazioni che in altro modo non si sarebbero potute ottenere, e personalmente credo proprio che questi ritorni al classicismo restino comunque qualcosa di inimitabile.

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

NBA JAM T.E.

È sempre piacevole sapere di poter contare sulla qualità di alcune software house in un marasma di case improvvisate e autrici di prodotti videoludici misconosciuti e di dubbio interesse: personalmente ho trovato questa conversione di NBA JAM per Playstation fedelissima all'originale, e carica di tutta quella giocabilità che tanto aveva contraddistinto questo titolo sportivo fra i tanti disponibili in sala giochi. La diminuzione degli atleti su campo controllati dalla cpu permette di costruire azioni più dirette, efficaci e allo stesso tempo ingegnose, sveltendo molto la velocità di gioco e annullando quasi totalmente i tempi morti che si sarebbero altrimenti venuti a creare. Le facce digitalizzate e leggermente sproporzionate rappresentanti i veri "mostri sacri" di uno degli sport più amati negli Stati Uniti, e le ottime animazioni (fluide sotto ogni punto di vista) unite a una discreta quantità di opzioni sulla falsariga della versione arcade, rendono infine questo titolo appetibile sia ai profani che agli amanti del Edition (T.E.) genere.

AGIRE & PENSARE



GIOCABILITÀ

Il sistema di controllo è semplice e consente di vincere qualche partita anche senza conoscere tutte le combinazioni di mosse, con gli amici è uno spasso.

SFIDA

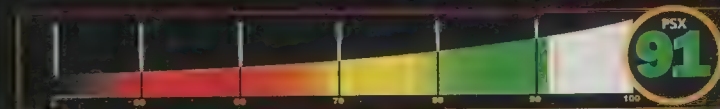
Come nella realtà battere squadre come l'Orlando e i Lakers non è uno scherzo, per fortuna si possono salvare gli sconfitti veri.

GRAFICA

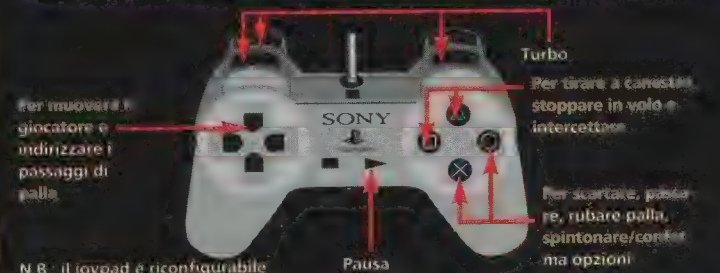
Spinte avanti e continuamente aggiornate. Fedeltà in tutto e per tutto all'originale.

SONORO

Musica molto ritmata che sanno accompagnare bene i frenetici movimenti. Effetti sonori molto originali.



SOTTO CONTROLLO



N.B. il joypad è riconfigurabile

Casa: **CAPCOM**

N°Giocatori: **1 (2 IN LINK)**

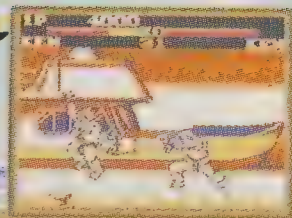
Continua?: **SÌ**

Livelli di difficoltà: **5**

In un periodo come questo, in cui la scena dei picchiaduro è caratterizzata dall'avvento in grande stile di *Mortal*

Kombat 3, dall'imperversare di titoli poligonali a 32 bit e dalla prossima uscita di *Darkstalkers* per Sony PlayStation, ritrovarsi a parlare di *Street Fighter II* per Game Boy può sembrare un po' fuori moda. Tuttavia (scusate se lo ripetiamo ogni volta, ma è il principio che da sempre guida le nostre valutazioni) quel che conta è il divertimento che un gioco sa offrire, a prescindere dalle specifiche tecniche, e in questo caso siamo di fronte al titolo che ha creato da solo il genere dei picchiaduro a incontri, convertito per una macchina che, per quanto mingherlina, ha dimostrato innumerevoli volte di saper offrire esperienze videoludiche di grandissima godibilità. Il gioco è quello che ormai tutti, anche i più inesperti fra i lettori, conoscono; ci

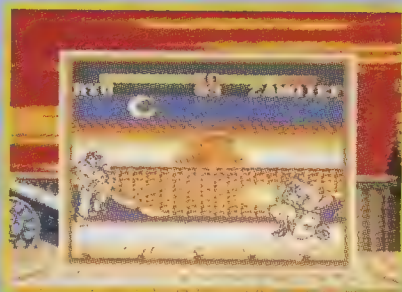
STREET FIGHTER II



Lo schermo dalle dimensioni ridotte diminuiscono lo spirito del gioco>.



Tutte le mosse del gioco originale sono state riproposte su GB, wow!!!



GAME BOY

SUPER STREET FIGHTER II

In attesa delle conversioni di *Street Fighter Alpha* (il prequel di *SFII* che impazza nelle sale giochi), la Capcom risolverà il glorioso marchio *SFII* che per la prima volta è disponibile in formato "handheld". Si tratta di un buon prodotto, che riesce, nonostante qualche scattosità, a riproporre il fascino inimitabile del papà di tutti i picchiaduro. In breve: ci si ritrova a stringere il GB fra le mani esclamando "Haduken!!" e l'incantesimo ha inizio. Certo, gli 8 bit sono un limite difficilmente eludibile, quando si vuole ottenere velocità di gioco senza sacrificare il frame rate, ma i possessori di GB sono abituati a badare al sodo e a fare, quando necessario, qualche piccolo sacrificio: dopo qualche partita interlocutoria, *SFII* saprà ricompensarli con i suoi collaudatissimi meccanismi di gioco, altrimenti disponibili solo su 16 bit.

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
I personaggi rispondono fedelmente ai comandi impartiti dal giocatore: combattere diventa quindi un'esperienza frenetica e soddisfacente allo stesso tempo.

SFIDA

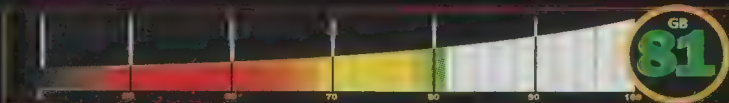
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Quando ci si diverte (ed è questo il caso) la sfida rimane sempre alta. La presenza del Survival Mode dà un tocco di novità alla formula del combattimento.

GRAFICA

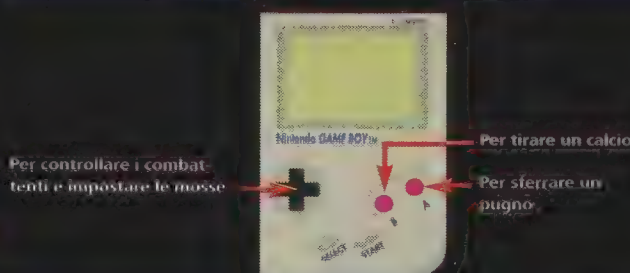
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Nella da dire sul design degli sprite che sono dettagliati e particolarmente curati. Tuttavia, data la natura portatile del gioco, appaiono un po' piccoli.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
È realizzato veramente molto bene, nonostante i pochi mezzi a disposizione. Tutte le musiche originali, tanto che...



SOTTO CONTROLLO



sono le vecchie conoscenze di Snessiana memoria: Ken, Ryu, Chun Li, Guile, Blanka, Zangief, Balrog, Sagat con in più l'aggiunta di M. Bison, selezionabile fin dall'inizio. Le modalità di gioco sono tre: Normal, Versus e Survival. Ci sono quindi tutti gli elementi che hanno fatto di *SFII* un successo planetario, e c'è anche qualche dettaglio in più, ma il feeling di gioco apprezzato da tutti gli affezionati capcomiani viene leggermente alterato dall'animazione un po' affannata degli sprite: i frame implementati sono pochini e la fluidità complessiva soffre di alcune indecisioni, tanto che a volte, quando i personaggi si spostano rapidamente (ad esempio durante un salto), sembrano quasi "teletrasportarsi", scomparendo e ricomparendo in un altro luogo. Questa imperfezione, comunque, non compromette troppo la giocabilità: una volta presa la mano, *SFII* si dimostra godibile e divertente anche in versione monocromatica a 8 bit.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ ○ P



Destruction

derby

Può succedere di tutto in una gara senza regole, né limiti di tempo, né fermate ai box, tra urti, collisioni, incontri e scontri su pista in tutti i casi, in questo gioco ultrarealistico, la parola d'ordine è sempre e comunque:

DISTRUGGI IL BOLIDE DELL'AVVERSARIO



and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Psychosis™ and Destruction Derby™ are trademarks of Psychosis Ltd.

1995 Psychosis. 1995 Sony Electronic Publishing Company.

SPARATUTTO

Casa: **NAMCO**

N°Giocatori: **1/2**

Continua?: **SALVATAGGI**

Livelli di difficoltà: **3**

In *Air Combat* lo scopo è quello di distruggere una serie di aerei nemici distribuiti in 17 stage, scegliendo quali "macchine di morte" quanti più possibili tra i 16

jet a disposizione (le vostre vite): molti andranno comprati col denaro proveniente dalle missioni andate a buon fine (ma avrete anche l'opportunità di rivenderli), altri saranno vostri fin da subito. Prima del decollo potrete usufruire di una vasta serie di informazioni, dalla mappa dei teatri di guerra al numero e alla tipologia degli avversari (compresa la taglia sulla loro cocuzzo), oltre a tutte le caratteristiche di ognuno degli aerei acquistabili. Durante il volo avrete invece a disposizione i vari indicatori di rito e la scelta della vista (ravvicinata oppure in soggettiva), ma soprattutto vi renderete conto dell'ottima manovrabilità dei caccia: è addirittura possi-



Pur mantenendo un buon livello di simulazione, il gioco è uno sparatutto.

AIR COMBAT

Certamente non una delle ultime novità nel campo dei coin-op, ma questo *Air Combat* sa mostrare alcuni degli aspetti migliori delle simulazioni miste al più puro stile arcade e, tanto per dare un'idea, potremmo paragonarlo al più conosciuto *Afterburner*, evidenziandone le principali differenze: mentre AB si limita a proporre scontri più o meno realistici in cieli pieni zeppi di aerei assassini, AC cura dettagliatamente quegli aspetti di volo che rendono il giocatore veramente padrone delle manovre di attacco contro l'avversario, permettendogli magari di sbucargli alle spalle dopo aver realizzato uno spettacolare "giro della morte". D'altra parte, una grossa mancanza di AC sono le ambientazioni e la loro difficoltà in generale: la grafica viene gestita discretamente ma i paesaggi risultano leggermente scarni e a volte ripetitivi, inoltre la semplicità delle missioni proposte mi ha lasciato l'amaro in bocca, nonostante l'effettiva qualità di un prodotto che tutto sommato offre un sano divertimento.

AGIRE & PENSARE



PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ogni aereo ha le proprie caratteristiche tecniche, comunque la buona manovrabilità è senz'altro un elemento comune a tutte le 16 "aigle d'acciaio".

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Diciassette missioni non sono molte, ma è soprattutto la loro basilare costituzione a ridurre parecchio la longevità in generale.

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La CPU gestisce discretamente le varie situazioni di gioco, ma gli elementi di contorno al jet si dissolvono in alcune missioni all'altra.

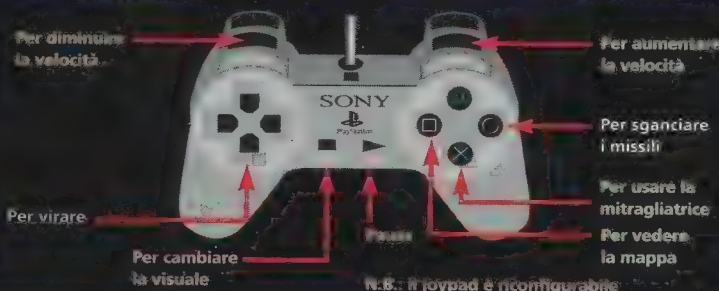
SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musiche, gli effetti sonori e il parlato digitalizzato sono in tema con il gioco, particolarmente attenti alle situazioni di combattimento.



SOTTO CONTROLLO



N.B.: il joystick è riconfigurabile

bile volare a qualche metro di distacco da un avversario, mantenendo fissa la distanza da un aereo all'altro... Unico, considerevole tallone d'Achille di questo adrenalinico prodotto è la sua semplicità: a parte lo spropositato numero di munizioni, la loro eccessiva potenza e la facilità con cui accaparrarsi nuovi aerei, le missioni sono brevi e senza peculiarità del tipo super combattenti finali, possibili collisioni con gli altri mezzi e alto numero di ostacoli da evitare, inoltre l'intelligenza degli avversari non è certamente delle più elevate. Ciò non toglie, comunque, che con AC ci si possa divertire ugualmente, settando la difficoltà su "hard" o sfruttando il modo a due, coinvolgentissimo come le musiche, gli effetti sonori e i filmati in computer grafica di inizio e fine avventura. E ricordate: casomai vi capitasse di sorvolare la nostra beneamata capitale state attenti a non colpire gli abitanti, se proprio volete distruggere qualcosa limitatevi a sparare ai piccioni.

•Orwell 2000

PLAY GAME SHOP

**Videogames
Computer
Console**



Sony Playstation

Tekken 2
Toshiden 2
FIFA Soccer 96
Alien Trilogy
Darkstalkers
Destruction Derby
Castlevania
Mortal Kombat 3



Game Boy - Virtual Boy

**Arrivi Giornalieri
Giappone
Stati Uniti**



Sega Saturn

Sega Rally
Indy 500
Virtua Fighter 2
FIFA Soccer 96
Legend of Thor
Virtua Cop
X-Men
Toshiden



3DO

Striker 96
Killing time
Blade Force
Onside
Nhl Hockey 96
Burn Cycle

**Vasto Assortimento
Super Nintendo - Megadrive
32X - Jaguar - Lynx
Game Gear - Cd Rom PC**



Vendita per corrispondenza

Torino - Via Carlo Alberto 39

(5 minuti FS Porta Nuova)

Tel. 011 / 8127567 - Fax 011 / 883868



NeoGeo CD

King of Fighters 95
Pulstar
World Heroes Perfect
Sonic Wings 3
Stakes Winnes
Adk World

ARCA

Informatica



Discworld



SATURN

VIRTUAL HYDLIDE
SPOT GOES TO
HOLLYWOOD
STREET FIGHTER 2
REAL BATTLE
NHL HOCKEY

3 DO

WING COMMANDER 3
STAR CONTROL 2
CANNON FODDER
DRUG WAR

SONY PLAYSTATION

PRO WRESTLER
MORTAL KOMBAL 3
PROME GOAL EX
PGA TOUR INVITATIONAL

NEO GEO CD

KING OF FIGHTERS '95
32X

GAME BOY

NHL HOCKEY '95
POWER RANGERS THE MOVIE
DONKEY KONG LAND
MORTAL KOMBAT 3

GAME GEAR

PRIMAL RAGE
TRUE LIES
MORTAL KOMBAT 3
ELEPHANT FUGGITIVE

MEGA DRIVE

MICROMACHINES '96
MORTAL KOMBAT 3
EARTWORM JIM 2
NHL '96

SUPER NINTENDO


MORTAL KOMBAT 3
EARTHWORM JIM 2
KILLER INSTINCT
YOSHI ISLAND

ATARI JAGUAR

ARCA S.A.S.

TUTTO PER IL MONDO GAMES E PC

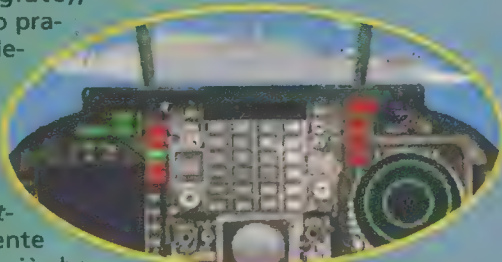
VIA TRIESTE, 13
20064 GORGONZOLA (MI)
TEL.02/9513570 - 02/9511069
ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL TUO
USATO
ORARIO 9.00-12.30 15.00-20.00
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANI
CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA'
COUPON
SE SPEDISCI IL PRESENTE COUPON
TI SPEDIREMO GRATUITAMENTE A
CASA IL LISTINO GIOCHI

Casa: **DOMARK**N°Giocatori: **1**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **1**


Il McDonnell-Douglas British Aerospace AV-8B Harrier II (lunghetto come nome...) è un caccia a decollo verticale progettato dagli ingegneri dell'aviazione inglese e adottato anche dal Corpo dei Marine statunitensi, oltre che -ovviamente- dalla R.A.F. Su questo velivolo è caduta la scelta della Domark per creare il primo simulatore di volo per 3DO. Non si tratta di una simulazione del genere "estremo" (quelle, per intenderci, che richiedono un vero brevetto di volo per poter essere padroneggiate), anche perché sarebbe stato praticamente impossibile implementare in un joystick tutti i comandi necessari nella realtà per pilotare un aereo. Fatta questa premessa, però, dobbiamo precisare che *Flying Nightmares* si colloca decisamente sulla sponda "verosimile", più che su quella arcade, dei simulatori, con strumentazioni e situazioni di gioco rigorosamente ispirate alla realtà. L'ambientazione bellica prende spunto da una vicenda di fantapolitica che ipotizza un colpo di stato militare nello stato (immaginario) di Barcala, isola del sudest asiatico. Il giocatore riveste il ruolo di pilota nella squadriglia RDF (Rapid Deployment Force), che ha la propria base operativa a bordo della portaerei USS Tarawa e opera in congiunzione con reparti anfibi e terrestri. Si tratta di una guerra-lampo che dura poco più di tre giorni, ma offre l'opportunità di cimentarsi in 36 missioni a difficoltà crescente, ognuna delle quali può comportare fino a 4 o 5 uscite nello spazio aereo nemico. L'avanzamento nel gioco può essere salvato, ma ogni pilota memorizzato ha a disposizione "solo" 20 aerei: una volta distrutti tutti bisogna ricominciare dall'ultima missione completata. La complessità delle missioni è data anche dalla presenza di "wingmen" che svolgono un ruolo di copertura e vanno gestiti opportunamente per com-

pletare gli obiettivi più impegnativi. All'occorrenza, comunque, *Flying Nightmares* può essere affrontato anche in chiave più arcade, selezionando l'apposita opzione dal menu principale: in questo caso si possono affrontare le missioni in qualsiasi ordine, mentre le reazioni dell'aereo sono meno realistiche ma più semplici da controllare; il gioco diventa così una sorta di sofisticato sparattutto, offrendo un approccio più immediato.

Le scene che accompagnano il gioco sanno essere di grande effetto.



pletare gli obiettivi più impegnativi. All'occorrenza, comunque, *Flying Nightmares* può essere affrontato anche in chiave più arcade, selezionando l'apposita opzione dal menu principale: in questo caso si possono affrontare le missioni in qualsiasi ordine, mentre le reazioni dell'aereo sono meno realistiche ma più semplici da controllare; il gioco diventa così una sorta di sofisticato sparattutto, offrendo un approccio più immediato.

• **Pentothal**

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

FLYING NIGHTMARES

Se si esclude il pessimo *VR Stalker*, *Flying Nightmares* è il primo e unico simulatore di volo disponibile per 3DO. Gli appassionati della cloche troveranno in questo titolo pane per i loro denti, anche se sarebbe stata auspicabile, vista la classe della macchina, una grafica un po' più ricca. Il 3D con texture-mapping è abbastanza buono, ma gli oggetti poligonali sono relativamente rari nel paesaggio, che per larghissima parte è costituito da una piatta distesa francamente monotona. Gli elementi di contorno, tuttavia, sono realizzati con cura: molto belli, per esempio, i briefing delle missioni (che includono finestre in Full Motion Video) oppure le esplosioni, ben disegnate ed estremamente realistiche. È interessante sottolineare che il sistema di controllo è stato ottimizzato per l'uso del Joystick FlightStick Pro, la cui versione per 3DO è assolutamente identica a quella per PC (cioè: è ottima). In fin dei conti, si tratta di un prodotto dignitoso: se amate volare e avete un 3DO potete provarlo.

AGIRE & PENSARE

A **O** **O** **O** **O** **P**

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sistema di controllo garantisce un buon mix fra la complessità di una simulazione rigorosa e l'immediatezza di un gioco arcade.

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il gioco è molto completo e può essere affrontato in chiavi differenti: offre una sezione di Tutorial, una complessa Campagna Militare e una modalità Arcade.

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Per quanto riguarda la grafica sarebbe stato facile attendersi qualcosa di più. I briefing poligonali (che sono molto belli) sono un po' datati.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musiche nelle fasi accessorie di briefing e debriefing sono di grande effetto. Durante gli effetti, una volta di più, il gioco si rivela un po' datato.



SOTTO CONTROLLO

Per cambiare la funzione del display di sinistra

Per cambiare la funzione del display di destra

Per sganciare il fiare

Per pilotare l'aereo

Per selezionare le armi

Per fare fuoco

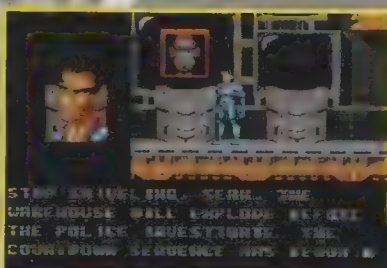
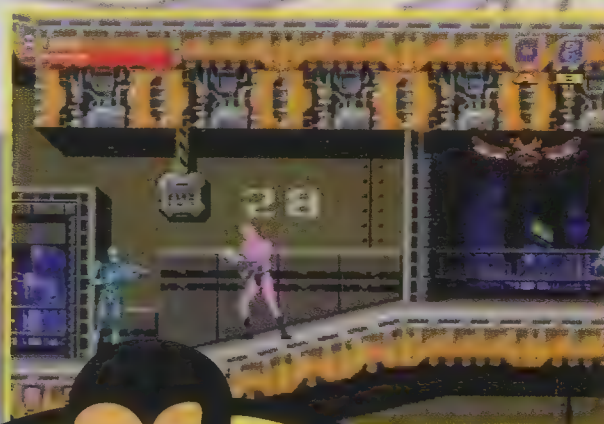
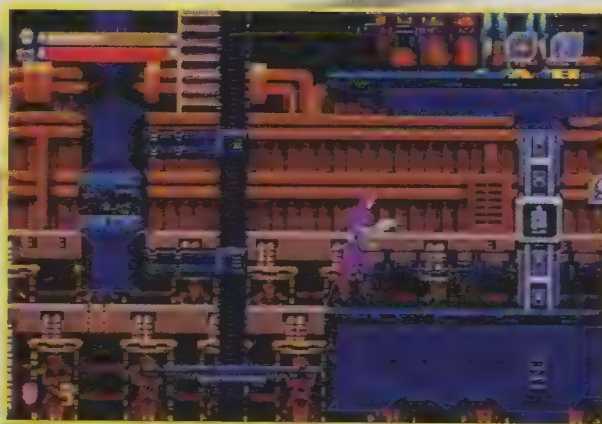
Per richiamare il menu delle opzioni

Per selezionare la visuale esterna o la telecamera dei missili

P.S. Il gioco è compatibile con il FlightStick Pro

Casa: VIACOM NEWMEDIA
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

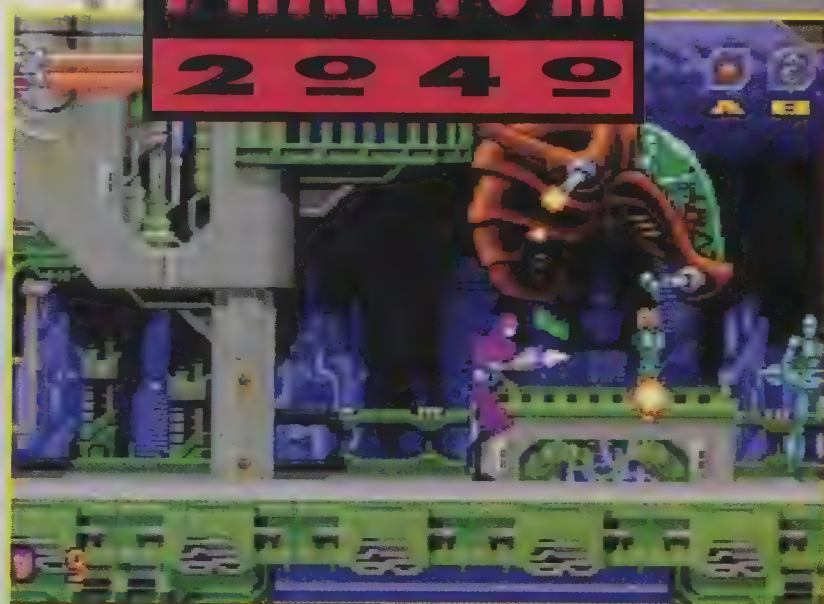
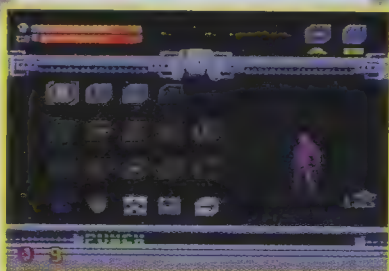
Quanti di voi sanno chi è l'Uomo Mascherato? A meno che non siate sugli "anta", non credo che conosciate il personaggio del quale sto parlando. Anche i possessori dei diritti di sfruttamento devono averlo pensato, così ecco uno degli eroi che hanno fatto compagnia ai nostri genitori (e, per qualche lettore, addirittura ai nonni) tornare sulla ribalta, anche se mortificato dalla recente trasfigurazione in chiave futuristica, cosa molto di moda in questi ultimi tempi. Per quanti non sapessero in cosa consistesse questa trasfigurazione, dirò che la formula adottata in questi casi, è molto semplice, prescrive di prendere un personaggio un po' vecchiotto e rifargli il look, così da poterlo sfruttare ancora. Questo è quello che è successo al nostro eroe, e ovviamente, fra i prodotti ispirati a questo progetto (a dir poco folle) non poteva mancare un bel videogioco, del quale, francamente, avremmo volentieri fatto a meno. La Viacom, fra l'altro, non tenta neppure di elaborare qualcosa di nuovo per sfruttare il nome del quale dispone, ma si limita a scodellare un action-game messo insieme con gli scarti dei tanti altri che sono usciti in questo periodo. Scontato dire, quindi, che il vostro compito consiste nel guidare il *fantasma* lungo dei corridoi (mai come in questa occasione accuratamente vuoti e spogli), tentando di ricucire l'enigma dietro alla sparizione del vostro amico dottore (da "Ritorno al Futuro" in poi...). Questa indagine vi porterà in giro per Metropia, la megalopoli nella quale vive Kit Walker (il giovine supereroe) e potrete così fare una visita nei posti più squallidi e infidi della città. Tappe fondamentali per il completamento dell'avventura sono anche la metropolitana e lo spazioporto, nelle quali potrete scovare i soliti oggetti utili (anche se questa volta molto meno) al completamento della missione. Per evitare un qualsiasi minimo coinvolgimento del giocatore, poi,



Come accade spesso in giochi come questo, la trama è decisamente scialba e, a di poco, scontata.



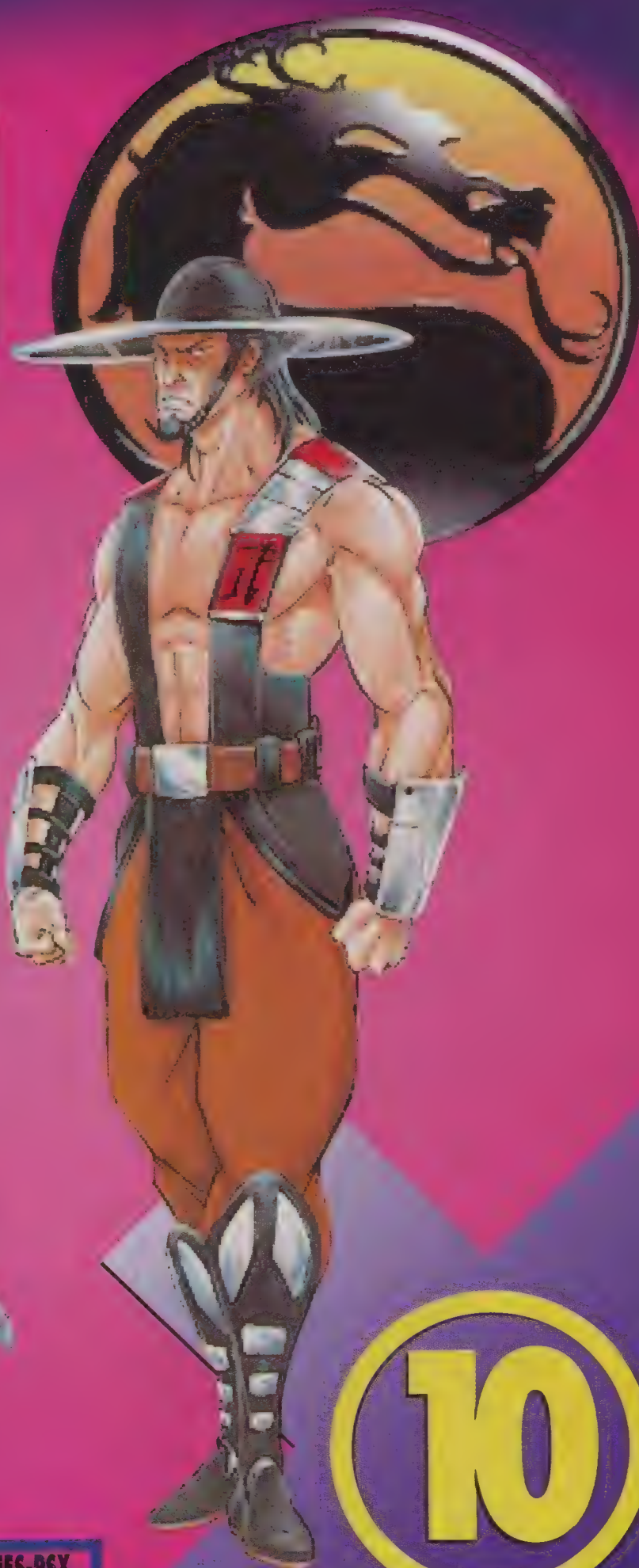
Il fantomatico Phantom è alle prese con nemici armati di lanciafiamme.



Il mostro di fine primo livello ha l'abitudine di scaricare un mare di soldati.

GAME power help

ANNO 2 • N° 10



MORTAL KOMBAT 3

MD-SNES-PSX

10

È cosa molto prevedibile che all'uscita di *Mortal Kombat 3* in sala giochi, o sulle console da casa, cominci a scatenarsi la terribile "caccia alle mosse" così come era successo all'epoca del suo predecessore quando tutte le linee telefoniche di aiuto per i videogiocatori in panne erano tempestate da domande del tipo "Come si esegue la seconda Fatality di Raiden?", "Esistono le Animality e le Nudality?" e molto altro ancora. Sperando di prevenire questo fenomeno, noi di Gippi vi forniamo questo mese una guida più o meno completa (quando si parla di *Mortal Kombat* la parola "completa" è un azzardo) su tutte le mosse e i piccoli segreti che racchiude il terzo episodio di questa interminabile saga. Non sappiamo quanto questo possa saziare la vostra sete di sapere ma cercate di accontentarvi!

LE MOSSE FINALI

FATALITY: Potrete eseguire questa mossa alla fine di un qualsiasi round senza alcuna restrizione. Se le prime volte avrete qualche problema non disperate, molto dipende dalle distanze; per aiutarvi a fianco a ogni mossa è presente la distanza a cui dovrete eseguirla, a esempio la scritta "(Spazzata)" indica che dovrete eseguire la mossa a distanza di una spazzata (per chi non lo sapesse è di circa 8cm).

FRIENDSHIP: Potete eseguire questa mossa finale soltanto se non userete la parata nell'ultimo round di combattimento. Può essere effettuata a qualunque distanza.

BABALITY: Questa mossa trasformerà il vostro avversario in bambino e ha le stesse restrizioni della Friendship. Può essere effettuata a qualunque distanza.

MERCY: Questa mossa non è segnata tra le mosse perché è uguale per tutti i lottatori. Vi permette di ridare un po' di energia al vostro avversario morto ed è fondamentale per eseguire le Animality. Per eseguirla: tenete premuto RUN, fate G; G; G; G e rilasciate RUN a qualunque distanza. Può essere fatto solo nel terzo round di un combattimento.

ANIMALITY: questa mossa trasforma il lottatore in un animale che uccide l'avversario. Come la Fatality è soggetta alle distanze e può essere eseguita solo dopo aver fatto la Mercy.

PERSONAGGI AGGIUNTIVI

Come ormai è usanza nella serie dei *Mortal Kombat*, anche in questo terzo capitolo si trovano due boss finali e alcuni personaggi segreti; al momento si conoscono soltanto questi ma non escludo che le sorprese non siano ancora terminate (si vocifera che nel gioco siano presenti anche Raiden e ErinMac, un personaggio femminile il cui nome deriva dall'inesistente ERMAC di *MK2*).

MOTARO: questo enorme centauro cornuto è di sicuro il più temibile avversario mai visto in un *MK*. Le sue mosse causano danni assurdi, non cade mai ed è assolutamente immune a QUALUNQUE attacco a distanza (anzi in più li rimanda tutti indietro); impiegherete degli anni per sconfiggerlo.

SHAO KAHN: signore incontrastato dell'Outworld è il boss finale del gioco. Non è tanto stupido come appariva in *MK2*, ma non dovrebbe darvi comunque troppi problemi.

NOOB SAIBOT (Interpretato da Richard Divizia): il personaggio nero è tornato! Per combattere contro di lui dovrete nel gioco a due inserire il corretto codice nel VS Screen. In questo episodio però il suo aspetto è quello di Kano.

SMOKE (Interpretato da Sal Divita): anche il ninja fumoso è tornato, questa volta nelle vesti di un Robot come Cyrax e Sektor. Potrete combatterlo inserendo il codice appropriato nel VS Screen oppure controllarlo (è il personaggio che appare a volte nello schermo di selezione al centro) inserendo l'Ultimate Kombat Kode.

GALAGA: inserendo il codice appropriato nel VS Screen potrete fare una sfida al mitico sparafutto in cui il primo che perderà tre vite perderà la partita!

LEGENDA

S: Su
G: Giù
A: Avanti
I: Indietro
HP: Pugno alto
LP: Pugno basso
HK: Calcio alto
LK: Calcio basso
BL: Parata
RUN: Tasto corsa

N.B. Le diagonali sono espresse da G o S più la direzione corrispondente separata da una "/". Es. Diagonale in basso-avanti: G/A.

KOMBAT KODES

Nel VS Screen in basso potete vedere sei icone che potrete modificare premendo i tasti HP, HK e LK (nelle versioni PSX e SNES con configurazione tasti standard) oppure LP, LK e BL (nella versione arcade) di entrambi i Joystick/Joypad (in pratica la prima icona è controllata dal HP del primo giocatore, la seconda dal HK e così via). Inserendo la serie di figure appropriate otterrete diversi effetti; queste figure scorrono in avanti premendo il tasto e all'indietro mettendo S e premendo il tasto e sono:

Drago ⇒ MK ⇒ Yin Yang ⇒ Simbolo 3 ⇒ Simbolo ? ⇒
Fulmine ⇒ Goro ⇒ Raiden ⇒ Shao Kahn ⇒ Teschio

Eccovi i codici che potrete inserire (i numeri fra le parentesi indicano il numero di volte che dovrete premere il tasto).

1) Il vincitore del primo round combatte contro SHAO KAHN

Giocatore 1: Drago, Simbolo 3, Simbolo 3 (0 - 3 - 3)

Giocatore 2: Fulmine, Goro, Simbolo ? (5 - U+4 - 4)

2) Il vincitore del primo round combatte contro NOOB SAIBOT

Giocatore 1: Raiden, Goro, Teschio (S+3 - S+4 - S+1)

Giocatore 2: Simbolo 3, Simbolo ?, Ying Yang (3 - 4 - 2)

3) Il vincitore del primo round combatte contro SMOOKE

Giocatore 1: Ying Yang, Drago, Fulmine (2 - 0 - 5)

Giocatore 2: Ying Yang, Drago, Fulmine (2 - 0 - 5)

4) Il vincitore del primo round combatte contro MOTARO

Giocatore 1: Teschio, Goro, Teschio (S+1 - S+4 - S+1)

Giocatore 2: MK, Simbolo ?, MK (1 - 4 - 1)

5) Psycho Kombat: (Al buio, Random e Senza parata combinati)

Giocatore 1: Teschio, Shao Kahn, Fulmine (S+1 - S+2 - 5)

Giocatore 2: MK, Yin Yang, Fulmine (1 - 2 - 5)

6) Barra di energia disabilitata

Giocatore 1: Teschio, Shao Kahn, Raiden (S+1 - S+2 - S+3)

Giocatore 2: Drago, MK, Simbolo 3 (1 - 2 - 3)

7) Parata disabilitata

Giocatore 1: Drago, Yin Yang, Drago (0 - 2 - 0)

Giocatore 2: Drago, Yin Yang, Drago (0 - 2 - 0)

8) Prese disabilitate

Giocatore 1: MK, Drago, Drago (1 - 0 - 0)

Giocatore 2: MK, Drago, Drago (1 - 0 - 0)

9) Barra Run infinita

Giocatore 1: Simbolo ?, Goro, Goro (4 - S+4 - S+4)

S+4)

Giocatore 2: Simbolo ?, Goro, Goro (4 - S+4 - S+4)

10) Ranper Kombat

Giocatore 1: Simbolo ?, Goro, Drago (4 - S+4 - 0)

Giocatore 2: Simbolo ?, Goro, Drago (4 - S+4 - 0)

11) Combattimento al buio

Giocatore 1: Goro, Shao Kahn, Shao Kahn (U+4 - U+2 - U+2)

Giocatore 2: Simbolo ?, Yin Yang, Yin Yang (4 - 2 - 2)

12) Galaga

Giocatore 1: Goro, Simbolo ?, MK (S+4 - 4 - 2)

Giocatore 2: Simbolo ?, Goro, Kahn (4 - S+4 - S+2)

13) Giocatore 1 con un quarto di energia

Giocatore 1: Raiden, MK, Raiden (U+3 - 0 - U+3)

Giocatore 2: MK, MK, MK (0 - 0 - 0)

14) Giocatore 2 con un quarto di energia

Giocatore 1: MK, MK, MK (0 - 0 - 0)

Giocatore 2: Raiden, MK, Raiden (U+3 - 0 - U+3)

15) Giocatore 1 con metà energia

Giocatore 1: MK, Simbolo 3, Simbolo 3 (0 - 3 - 3)

Giocatore 2: MK, MK, MK (0 - 0 - 0)

16) Giocatore 2 con metà energia

Giocatore 1: MK, MK, MK (0 - 0 - 0)

Giocatore 2: MK, Simbolo 3, Simbolo 3 (0 - 3 - 3)

ULTIMATE KOMBAT KODES

Da eseguire dopo la scritta "Game Over" al termine del gioco completato senza continuare mai in singolo. Il codice sblocca Smooke ed è controllato da entrambi i giocatori.

ATTENZIONE: questo codice non viene mai richiesto, dovrete inserirlo voi.

Giocatore 1: Premere una volta HP, due volte HK e premere S+BL

Giocatore 2: Premere due volte HP, due volte LP, due volte BL, quattro volte HK e tre volte LK

MOSSE

AIR FIREBALL



I, G, A, LK (In volo)
Palla di fuoco in direzione diagonale. Può essere eseguita dopo un salto oppure mentre Sindel vola.

GROUND FIREBALL



A, A, LP
Normale attacco a distanza in linea retta.

SCREAM



A, A, A, HP
Sindel emette un grido che a corta distanza paralizza l'avversario e gli consente un colpo "gratuito".

FLIGHT



I, I, I, A, HK
Sindel si alza in volo. L'unica mossa eseguibile in questa situazione è la "Air Fireball".

BABALITY
RUN, RUN, RUN, S

FRIENDSHIP
G, G, G, G, LP

SINDEL

Interpretata
da Lia Montelongo

MOSSE FINALI

FATALITY 1



RUN, RUN, BL, BL, RUN+BL (Da vicino)
Sindel comincia a gridare verso l'avversario la cui pelle vola via lasciando lo scheletro sanguinolento.

FATALITY 2



RUN, RUN, BL, RUN, BL (Spazzata)
I capelli di Sindel si allungano ricoprendo completamente l'avversario che con uno strattone viene fatto roteare in un mare di sangue.

FRIENDSHIP



RUN, RUN, RUN, RUN, RUN, S
Sindel calcia una palla da football americano esclamando "That's was Fun".

ANIMALITY



A, A, S, HP (Da vicino)
L'animale di turno è stavolta una Vespa gigante che punge l'avversario.

MOSSE

MISSILE



I, A, HP
Classico attacco a distanza con traiettoria orizzontale.

DOUBLE MISSILE



A, A, I, I, HP
Jax lancia due diversi missili a differente altezza, uno alto e uno basso.

EARTHQUAKE SMASH



Tenere premuto LK (3 sec.), Rilasciare
Jax sferra un possente pugno sul pavimento che danneggia l'avversario. Ha effetto anche se parato.

BLAZING PUNCH



A, A, HK
Pugno in carica dagli ottimi effetti, utile per colpire un avversario in caduta.

GOTCHA GRAB



A, A, LP più volte
Jax cattura l'avversario e lo prende a pugni in faccia (estremamente dolorosi).

BABALITY

G, G, G, LK

PIT FATALITY

G, A, G, A, LP

JAX

Interpretato
da John Parrish

FATALITY 2

Tenere premuto BL, S, S, G, G/A, A, S/A, S, lasciare BL, BL,

MOSSE FINALI

FATALITY 1



RUN, BL, RUN, RUN, LK (Da lontano)
Jax cresce velocemente fino ad arrivare a poter "calpestare" il suo avversario in un bagno di sangue.

FRIENDSHIP



LK, LK, RUN, RUN, LK
Jax si mette a saltare ininterrottamente la corda.

ANIMALITY



Tenere premuto LP, A, A, G, A, Rilasciare (Da vicino) Jax si trasforma in un leone e sbrana la sua vittima.

MOSSE

CANNONBALL



Tenere premuto LK (3 sec.),
Rilasciare LK
Come nel primo MK Kano si
lancia "a palla" contro
l'avversario.

KNIFE THROW



G, I, HP
Kano lancia a lunga distanza i
suoi famosi coltelli.

KNIFE UPPERCUT



G, A, HP
Sempre utilizzando i suoi
coltelli Kano esegue una sorta
di uppercut, ottima difesa dagli
attacchi volanti.

CHOKE HOLD



I, G, A, LP
Kano prende il suo avversario
e lo "strapazza" un po' con
una serie di amichevoli strette.

AIR THROW



BL in volo
Efficace presa volante, utile in
combo con un calcio dato in
volo.

BABALITY

A, A, G, G, LK

PIT FATALITY

S, S, I, LK

KANO

Interpretato
da Richard Divizio

MOSSE FINALI

FATALITY 1



Tenere premuto LP, A, G, G, A,
Rilasciare (Da vicino)
Kano estrae lo scheletro
dell'avversario (YUK!) dalla
sua bocca e lo mette in bella
vista aspettando che il corpo si
afflosci.

FATALITY 2



LP, LP, BL, BL, HK (Spazzata)
(Parata) Con l'ausilio del suo
occhio bionico Kano emette un
raggio laser che scalda
l'avversario fino a farlo
esplodere.

FRIENDSHIP



LK, LK, RUN, RUN, HK
Kano si mette a masticare un
chewing-gum e ne ottiene un
pallone che gli scoppia in
faccia!

ANIMALITY



Tenere premuto HP, BL, BL, BL,
Rilasciare (Da vicino)
Kano si muta in un gigantesco
ragno che salta addosso alla
vittima stritolandola
completamente.

MOSSE

BICYCLE KICK



Tenere premuto LK (3 sec.),
Rilasciare LK
Liu Kang parte in volo con una
serie di calci a bicicletta, se
parati lasciano però un facile
contrattacco.

FLYING KICK



A, A, HK
Efficacissimo calcio volante con
traiettoria orizzontale, se
eseguito al momento giusto è
difficilmente prevedibile.

HIGH DRAGON FIRE



A, A, HP
Classica palla a distanza. Può
essere eseguita anche in volo.

LOW DRAGON FIRE



A, A, LP
Come la precedente ma
essendo bassa non può essere
evitata chinandosi.

BABALITY
G, G, G, HK

PIT FATALITY
RUN, BL, BL, LK

LIU KANG

Interpretato
da Eddie Wong

FRIENDSHIP
Premere G+RUN

MOSSE FINALI

FATALITY 1



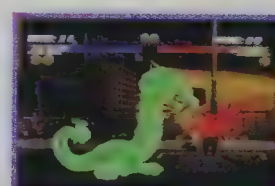
A, A, G, G, LK (Da vicino) Liu
Kang sparisce per poi
riapparire sotto forma di palla
di fuoco sotto al suo nemico e
bruciarlo.

FATALITY 2



S, G, S, S, BL+RUN
(Qualunque distanza) (parata)
Liu Kang sparisce ancora ma
stavolta sulla testa del
malcapito cade un mobile
originale del primo Mortal
Kombat!

ANIMALITY



G, G, G, S (Spazzata)
Praticamente identica alla
fatality di MK2: Liu Kang
diventa drago e stacca con un
morso il busto all'avversario.

MOSSE

ENERGY RINGS



G, A, LP
Direttamente dal primo MK il solito attacco a distanza di Sonya.

UPWARD BICYCLE KICK



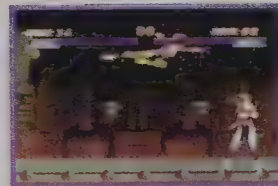
I, I, G, HK
Praticamente identico al Bicycle Kick di Liu Kang ma ha traiettoria diagonale alta.

LEG GRAB THROW



G+LP+BL
Utilissima presa di gambe, particolarmente efficace su avversari al tappeto o dopo un calcio volante.

SQUARE WAVE PUNCH



A, I, HP
Pugno volante con traiettoria orizzontale in volo. Più utile per togliersi da situazioni difficili che per colpire.

BABALITY

G, G, G, A, IK

PIT FATALITY

A, A, G, HP

SONYA

Interpretata
da Kerri Hoskins



MOSSE FINALI

FATALITY 1



I, A, G, G, RUN (Qualsiasi distanza)
Identica alla vecchia: Sonya manda un bacio che "brucia" totalmente l'avversario.

FATALITY 2



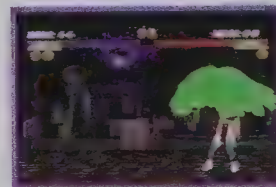
Tenere premuto BL+RUN, S, S, S/I, I, G/I, G (A metà schema)
Sonya usa sempre il bacio ma questa volta una bolla viola ingloba l'avversario facendolo poi esplodere tra sangue e ossa.

FRIENDSHIP



I, A, I, G, RUN
Sonya muove le sue braccia su e giù (?!?).

ANIMALITY



Tenere premuto LP, I, A, G, A, Rilasciare (Da attaccato)
Sonya si trasforma in una gigantesca aquila che porta via la vittima dallo schermo, facendone poi ricadere i pezzi.

MOSSE

HIGH GRENADE



G, I, HP
Striker lancia una granata con traiettoria parabolica alta.

LOW GRENADE



G, I, LP
Come la precedente ma la traiettoria questa volta è bassa.

BATON THROW



A, A, HK
Striker corre e con il suo bastone e cattura l'avversario per proiettarlo.

BATON TRIP



A, I, LP Striker corre in avanti e usa il suo bastone per sgambettare l'avversario.

BABALITY
G, A, I, I, HP

PIT FATALITY
A, S, S, HK

STRYKER

Interpretato
da Michael O'Brien

FATALITY 2
A, A, A, A, LK (Metà schema)

MOSSE FINALI

FATALITY 1



G, A, G, A, BL (Da vicino)
Striker riempie di esplosivo la sua vittima, indi si allontana e si tappa le orecchie per il rumore dell'esplosione.

FRIENDSHIP



LP, RUN, RUN, LP
Striker tira fuori un cartello di STOP e fa passare per lo schermo dei bambini.

ANIMALITY



RUN, RUN, RUN, RUN, BL (Spazzata)
Si trasforma in un Tirannosauro Rex che mangia il busto del suo avversario.

MOSSE

ICE SHOWER (FRONT)



G, A, B+HP
Una vera e propria doccia di ghiaccio che cade davanti all'avversario, se questi viene colpito rimane congelato.

ICE SHOWER (BACK)



G, I, A, HP
Come la precedente ma il ghiaccio cade alle spalle dell'altro lottatore.

ICE SHOWER (TOP)



G, A, HP
Come le due precedenti ma la doccia stavolta cade esattamente nella posizione dell'avversario al momento in cui si esegue la mossa.

ICE CLONE



G, I, LP
Sub Zero salta all'indietro lasciando una sua copia di ghiaccio. Se l'avversario la tocca rimane a sua volta congelato.

ICE FREEZE



G, A, LP
La classica mossa dei due precedenti MK: una palla che se non viene parata congela l'avversario.

BABALITY G, I, I, HK

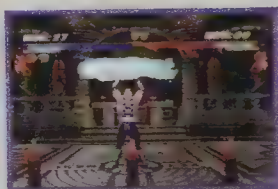
PIT FATALITY I, G, A, A, HK

SUB-ZERO

Interpretato
da John Turk

MOSSE FINALI

FATALITY 1



BL, BL, RUN, BL, RUN (Da vicino)
Sub Zero solleva la sua vittima congelandola per poi spezzarla in due pezzi in un bagno di sangue.

FATALITY 2



I, I, G, I, RUN (Spazzata)
Sub Zero emette una terribile alitata congelante. Il malcapito avversario diventa di ghiaccio e cade, frantumandosi in mille pezzi.

FRIENDSHIP



LK, LK, RUN, RUN, S
Sub Zero si trasforma in un pupazzo di neve!

ANIMALITY



Tenere premuto BL, A, S, S,
Rilasciare BL (Da vicino)
Si trasforma in un orso polare (chi l'avrebbe mai detto!) che attacca la sua vittima.

MOSSE

NET



I, I, LK
Cyrax lancia una rete che cattura l'avversario e lo porta vicino a lui per un colpo gratuito.

EXPLODING TELEPORT



A, A, G, BL
Cyrax scompare, esplodendo, e ricompare alle spalle del suo avversario.

CLOSE BOMB



Tenere premuto LK, I, I, HK
Cyrax rilascia dal suo petto una bomba a breve distanza che esplode dopo qualche secondo.

FAR BOMB



Tenere premuto LK, A, A, HK
Come la precedente ma la bomba viene lanciata a maggior distanza.

BABALITY

A, A, I, HP

PIT FATALITY

BL, BL, RUN, BL, RUN

CRYRAX

Interpretato
da Sal Divita

MOSSE FINALI

FATALITY 1



G, G, S, G, HP (Qualunque distanza) (Parata) I simil-capelli di Cyrax cominciano a girare come le pale di un elicottero. A questo punto vola via e atterra a testa in giù sull'avversario facendolo a pezzi.

FATALITY 2



G, G, A, S+RUN (Da vicino) (Parata)
Cyrax preme un bottone sul suo braccio e attiva la sequenza di autodistruzione, uccidendo se stesso e il suo avversario!

FRIENDSHIP



RUN, RUN, RUN, RUN, S
Cyrax si esibisce in una divertente danza manigocchia.

ANIMALITY



Tenere premuto BL, S, S, G, G, Rilasciare BL (da vicino)
Si trasforma in uno squalo gigante che emerge dal pavimento e ingoia quasi interamente il suo avversario. Una delle migliori del gioco.

MOSSE

HEAT MISSILE



A, G, I, HP
Un bersaglio appare sull'avversario e da Sektor parte un missile che si dirige verso l'obiettivo.

MISSILE



A, A, LP
Questa volta il missile ha semplicemente una veloce traiettoria orizzontale.

TELEPORT PUNCH



A, A, LK
Sektor scompare per poi riapparire dietro l'avversario tirandogli una specie di Uppercut.

BABALITY
G, G, I, I, HK

PIT FATALITY
G, G, G, G, RUN

SEKTOR

Interpretato
da Sal Divita

FRIENDSHIP
Premere G+RUN

MOSSE FINALI

FATALITY 1



LP, LP, RUN, RUN, BL
(Spazzata)
Dal torace di Sektor esce una pressa che stringe l'avversario fino a stritolarlo del tutto.

FATALITY 2



A, A, A, I, BL (Massima distanza)
Sektor spara una fiammata dal braccio che brucia il suo avversario.

ANIMALITY



A, A, G, S (Parata)
Sektor si trasforma in gigantesco pipistrello che, in volo, taglia la testa della sua vittima.

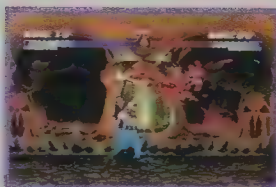
MOSSE

GREEN ARROW



G, I, LP
Con il suo potere Nightwolf crea un arco di energia con cui lancia una veloce freccia.

HATCHET UPPERCUT



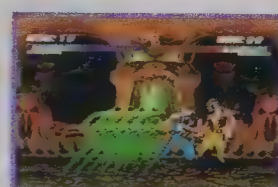
G, A, HP
Nightwolf utilizza il suo Tomahawk per eseguire un potente uppercut, ottima difesa dagli attacchi volanti.

GREEN REFLECTOR SHIELD



I, I, I, HK
Il corpo di Nightwolf si ricopre di un alone verde ed è in grado di respingere ogni tipo di attacco a distanza scagliato contro di lui.

SHADOW RAM



A, A, LK
Corsa con spallata finale, notevole l'effetto "ombra" di colore verde che la accompagna.

BABALITY

A, I, A, I, LP

PIT FATALITY

RUN, RUN, RUN, BL

NIGHTWOLF

Interpretato
da Sal Divita

MOSSE FINALI

FATALITY 1



Tenere premuto BL, S, S, I, A, Rilasciare BL, BL (da vicino) Nightwolf invoca il potere degli dei e un potentissimo raggio di luce scende dal cielo facendo evaporare il suo avversario.

FATALITY 2



I, I, G, HP (Metà schema) Nightwolf innalza il suo tomahawk in aria per catturare il fulmine e scagliarlo sull'avversario.

FRIENDSHIP



RUN, RUN, G, RUN, G
Nightwolf si trasforma in Raiden e dal cielo cade un cabinato originale di Mortal Kombat 2.

ANIMALITY



A, A, G, G (Da vicino)
Si trasforma in un lupo rosso e attacca l'avversario.

MOSSE

FIREBALL



G, A, HP
Classico attacco a distanza rappresentato da una bolla di energia.

TELEPORT STOMP



G, U
Come i suoi siili Goro e Kintaro, Sheeva scompare per riapparire sull'avversario e calpestarlo un po'.

GROUND STOMP



I, G, I, HK
Mossa identica all'Earthquake Smash di Jax, solo che Sheeva esegue un piccolo saltino sul posto.

BABALITY

G, G, G, I, HK

PIT FATALITY

G, A, G, A, LP

SHEEVA

FRIENDSHIP

A, A, G, A, attendere 1/2 sec. HP

ANIMALITY

RUN, BL, BL, BL, BL (Spazzata)

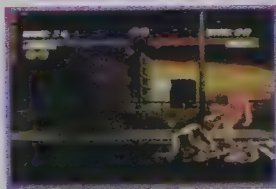
MOSSE FINALI

FATALITY 1



A, G, G, A LP (Da vicino)
Sheeva si mette a tirare pugni in testa al suo avversario con le quattro mani in modo da conficcarlo nel terreno fio al collo.

FATALITY 2



Tenere premuto HK, A, I, A, A, Rilasciare HK (Da vicino)
Sheeva spella con un colpo il corpo della vittima lasciando un ammasso sanguinolento senza pelle.

MOSSE

HAT THROW



I, A, LP
Kung Lao si esibisce nel suo classico lancio del cappello con traiettoria leggermente parabolica.

TELEPORT



G, S
Kung Lao sparisce oltre lo schermo e poi riappare dietro l'avversario in volo.

DIVE KICK



D+HK in volo
Durante un salto Kung Lao può lanciarsi con un calcio in diagonale verso l'avversario, utile in combo con un normale attacco volante.

SHIELD SPIN



A, G, A, RUN
Kung Lao gira su se stesso e diventa praticamente immune agli attacchi corpo a corpo.

BABALITY

G, A, A, HP

PIT FATALITY

G, G, A, A, LK

KUNG LAO

Interpretato
da Tony Marquez

MOSSE FINALI

FATALITY 1



RUN, BL, RUN, BL, G
(Qualunque distanza)
Kung Lao esegue il suo "Shield Spin" ma gira così veloce che l'avversario viene risucchiato e ridotto in mille pezzi.

FATALITY 2



A, A, I, G, HP (Da vicino)
Kung Lao lancia il suo cappello che torna per quattro volte sulla vittima segandole diverse parti del corpo.

FRIENDSHIP



RUN, LP, RUN, LK Kung Lao lancia il suo cappello che viene inseguito da un cane, ma non appena quest'ultimo esce dallo schermo si odono i suoi latrati di dolore.

ANIMALITY



RUN, RUN, RUN, RUN, BL, RUN (Da vicino)
Si trasforma in un leopardo che salta sulla sua vittima e la dilania.

MOSSE

TORNADO (SUPER CHEAP) SPIN



I, A, LK
Kabal corre contro l'avversario, se questi non para comincia a girare e può subire un secondo colpo.

PURPLE ENERGY BALL



I, I, HP
Classica palla da attacco a distanza. Può essere eseguita anche in volo.

GROUND BLADE



I, I, I, RUN
Kabal chiama una lama rotante che arriva da dietro l'avversario. Colpisce sempre se non viene saltata.

BABALITY RUN, RUN, LK

PIT FATALITY BL, BL, BL, HK

KABAL

Interpretato
da Richard Divizio

MOSSE FINALI

FATALITY 1



G, G, I, A, BL (Spazzata)
Kabal attacca i suoi tubi alla testa della vittima. Quest'ultima comincia a gonfiarsi e alla fine esplode.

FATALITY 2



RUN, BL, BL, BL, HK (Da vicino)
Kabal spezza la sua maschera in due mostrando una faccia orribile all'avversario che rimane impietrito e perde il proprio "fantasma"!

FRIENDSHIP



RUN, LK, RUN, RUN, S
Kabal estrae un "marshmallow", lo infilza con un suo uncino e infine lo cuoce su un fuocherello che spunta dal terreno.

ANIMALITY



Tenere premuto HP, A, A, G, A, Rilasciare (Da vicino)
Kabal si trasforma in uno scheletro verde di rinoceronte e scorna l'avversario fuori dallo schermo.

MOSSE

1 SKULL



I, I, HP
Shang Tsung lancia una veloce palla di fuoco verso l'avversario.

2 SKULLS



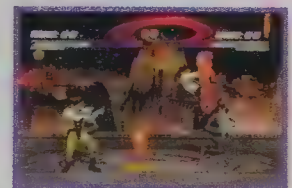
I, I, A, HP
Come la precedente ma le palle di fuoco lanciate sono due.

3 SKULLS



I, I, A, A, HP
Questa volta le palle lanciate da Shang sono tre. Se va a segno la prima lo faranno anche le altre due.

HELL FIRE



A, A, I, I, LK

TRASFORMAZIONI

Liu Kang: 360 (Parata) Kano: I, A, BL (Velocemente) Sonya: G+RUN+BL+LP
Kung Lao: RUN, RUN, BL, RUN
Kabal: LP, BL, HK (Velocemente)
Sindel: I, G, I, LK
Cyrax: BL, BL, BL
Sektor: G, A, I, RUN

NightWolf: S, S, S (Parata)
Jax: A, A, G, LP
Sub-Zero: A, G, A, HP
Stryker: A, A, A, HK
Sheeva: Tenere premuto LK A, G, A, Rilasciare

BABALITY
RUN, RUN, RUN, LK

PIT FATALITY
S, S, I, LP

SHANG TSUNG

Interpretato
da John Turk

MOSSE FINALI

FATALITY 1



Tenere premuto LP, G, A, A, G, Rilasciare (Da vicino)
Shang fa sorgere dal suolo delle punte e infine solleva la vittima per scagliarla sopra di esse.

FATALITY 2



Tenere premuto LP, RUN, BL, RUN, BL, Rilasciare (Da vicino)
Shang levita la sua vittima e ne estirpa l'anima, lasciando il corpo in un ammasso verdastro di ossa e carne.

FRIENDSHIP



LK, LK, RUN, RUN, G
Shang si trasforma in una piccola creatura saltellante tratta da JOUST

ANIMALITY



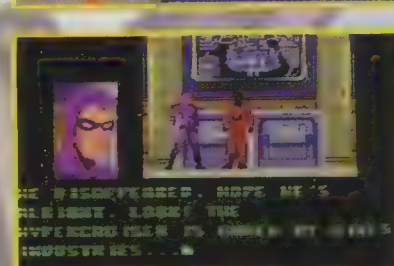
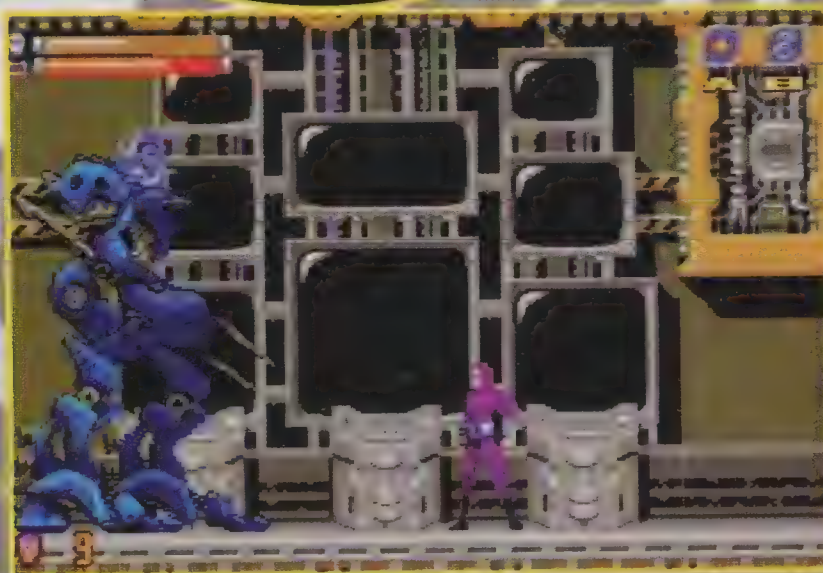
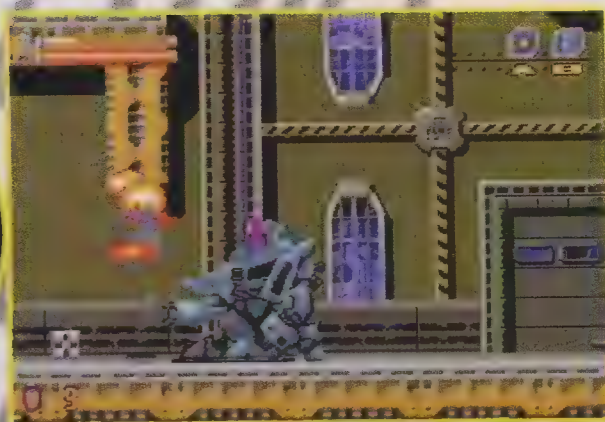
Tenere Premuto HP, RUN, RUN, RUN, RUN, Rilasciare (Spazzata)
Si trasforma in una gigantesca vipera verde che inghiotte l'avversario intero

PERCHÉ LA MARVEL PUBBLICA TUTTE LE RIDUZIONI A FUMETTI DEI CARTONI ANIMATI TELEVISIVI

Ovvero "Vorrei proprio sapere di chi parlate riferendovi all'Uomo Mascherato" ovvero "Nozionismo, mon amour" (dopo due mesi ancora intrappolato col francese). Seguendo la scia dei maggiori periodici italiani, che riempiono i loro articoli di "boxettini utili" per foraggiarvi culturalmente, anche Game Power vuole dimostrare una volta per tutte quanta erudizione alberghi nelle menti dei redattori più bravi e più belli d'Italia. Vi rendiamo noto, quindi, che l'originale Phantom (il solo, a giudizio di molti, che valga la pena conoscere) è stato creato nel lontano 1936 per il "New York American Journal" da Lee "Non sono parente dell'attore" Falk e testi e Ray "Neanch'io" Moore ai disegni. La prima pubblicazione italiana risale allo stesso anno, su "L'avventuroso". Dopo essere stato protagonista di una triste serie di cartoni animati (trasmessi anche nel nostro paese) in cui faceva squadra con Flash Gordon e Mandrake, per "l'Ombra che cammina" è scoccata l'ora del passaggio di consegne ad un giovane discendente, che può vantarsi di essere un Phantom purosangue, 24esimo di una ininterrotta catena Padre-Figlio. La Marvel Comics ha tratto dall'ancor più triste nuova serie televisiva una versione a fumetti, della quale l'unica cosa buona sembra essere il primo episodio, che ha visto al lavoro insieme - udite, udite - nientemeno che Steve Ditko e John Romita Sr. Certo che quei vecchi filibustieri della "Casa delle Idee" lo studiano proprio tutte pur di vendere...

i programmatori hanno limitato la manovrabilità del personaggio principale al minimo indispensabile. L'unico motivo che può spingervi ad acquistare questo titolo è il tizio che lo anima, anche se non credo che abbia il carisma necessario per poter far emergere un gioco come questo. Ma probabilmente tutto ciò è voluto. Sì, resi conto di quanto avevano fatto, i programmatori della Viacom hanno voluto infangare il nome del già-per-conto-suo pessimo Phantom 2040 per permettere ai lettori di riavvicinarsi alle vecchie strisce lasciando perdere i nuovi fumetti. Un consiglio da seguire, indubbiamente.

• Gearloose



Alla fine di ogni livello la storia diventa sempre più intrigante... capirai!

PHANTOM 2040

Quello a cui ci troviamo di fronte altro non è che una squallida operazione di restyling avveniristico (che ormai coinvolge un numero sempre crescente di personaggi), che colpisce inesorabilmente l'altrettanto piatta versione videoludica, che sembra la copia-carbone (opportunamente peggiorata) di tutti gli action-game usciti negli ultimi mesi. Dal punto di vista tecnico, il gioco si rivela abbastanza scadente: lo sprite del protagonista pecca nell'animazione (sembra quasi che una corazza gli impedisca movimenti) e i fondali sono fra i peggiori che il 16 bit della Sega ricordi. Il sonoro, poi, non è da meno grazie alle musiche assolutamente anonime che i programmatori della Viacom sono riusciti a realizzare. Inoltre le possibilità che avete di morire rasentano lo zero, visto che quasi tutti i nemici abbattuti vi forniscono grandi quantità di energia e munizioni. È davvero un peccato che una console come il Megadrive debba calare il sipario accompagnata da titoli di questo genere.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Almeno il personaggio risponde discretamente ai comandi e usare le armi non è troppo complesso

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Leggere il fumetto (utile a "colore", di course) che è meglio

GRAFICA

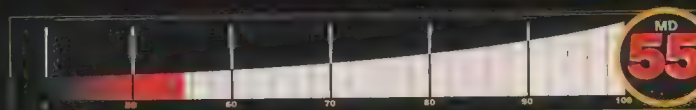
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gli sprite sono "quasi" passabili, ma le animazioni sono terribili e gli sfondi sono peggiori di quelli di Phantom 2040

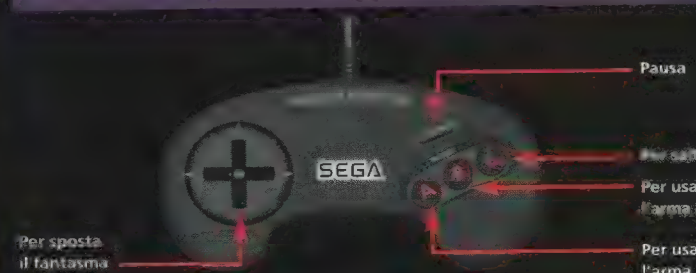
SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non c'è neppure una specie di J.M.S. che, dopo aver finito una partita, riesce a sfidare una delle musiche riceve un premio



SOTTO CONTROLLO



Casa: PSYGNOSIS/SONY

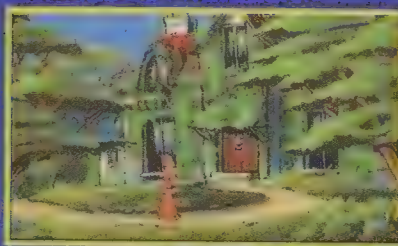
N°Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1

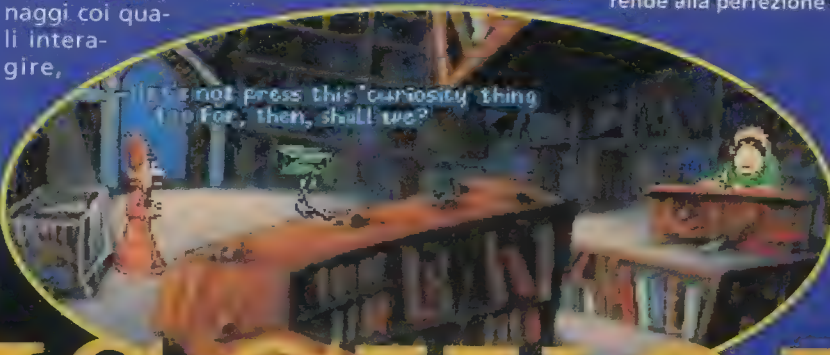
Ritorna Scuotivento

nelle sue ussif-
ranti avventure
ambientate su
Discworld, il
mondo (lo dice
la parola stes-
sa) a forma di
disco, sorretto da
quattro elefanti e
un'immensa tartaruga. Dopo esse-
re comparso su personal computer
e avere divertito tutti gli appassio-
nati di fantasy, nel difficile tenta-
tivo di liberare la sua città dall'in-
vasione di una draghessa evocata
da una setta di fanatici servitori
del male, promette di fare lo stes-
so sul 32 bit della Sony grazie al
mouse che anche il PSX annovera
fra le sue periferiche. *Discworld* è
infatti, per chi non ne avesse mai
sentito parlare, un'avventura pun-
ta-e-clicca composta da loca-
zioni sparse su
una mappa circo-
lare (il pianeta
stesso), attraverso
le quali un ma-
ghetto di ultima
categoria, un po'
goffo e alquanto
sfortunato, si tro-



Spargivento dovrà visitare molte loca-
zioni prima di risolvere l'avventura.

va a dover portare a termine la
sua importante missione.
L'avventura in sé stessa si basa sul
ritrovamento di oggetti particolari
(da utilizzare poi con un preciso
ordine) e la risoluzione di enigmi,
il tutto in chiave demenzial-comi-
ca. Il numero di perso-
naggi coi qua-
li intera-
gire,



I fondali sono stati disegnati con grande cura e con uno spiglo fumettistico che rende alla perfezione lo spirito del gioco.

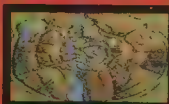
le infinite possibilità di movimen-
to e azione del protagonista, le
assurde situazioni nelle quali
Scuotivento si trova suo malgrado
coinvolto, integrano perfettamen-
te la natura più seria del ragio-
namento vero e proprio, permet-
tendo al giocatore di divertirsi
oltre che impegnarsi mentalmente

DISCWORLD

IN GIRO PER MONDO DISCO

Una panoramica sui primi passi da effettuare nell'avventura di Rincewind (spargivento) potranno aiutare anche i meno esperti a non desistere così facilmente dalla loro missione.

MAPPA



Una volta
riusciti a scoprire
il modo per uscire
dall'università dei
maghi, potrete
vedere altri

luoghi che la mappa della città vi
metterà a disposizione.

IL MONELLO



Il vostro animo
ingenuo e un po'
timido non vi per-
mette di approfif-
tare delle situa-
zioni se queste

vanno a discapito degli altri. Una bre-
ve lezione di vita da un ragazzino di
strada vi farà cambiare idea e vi per-
metterà di imparare a sottrarre gli
oggetti sotto gli occhi delle persone.

IL VECCHIO MAGO



Uno dei vostri
primi incarichi
sarà quello di
sottrarre dalle
mani di un
anziano mago la

sua bacchetta magica, che ogni
tanto usa per prodursi in mirabolanti
fuochi d'artificio. Per rubargliela
dovrete usare un po' di ingegno.

IL BAULE MAGICO



Non possedendo
una grande forza
fisica, il nostro
simpatico amico
si troverà
nell'impossibilità

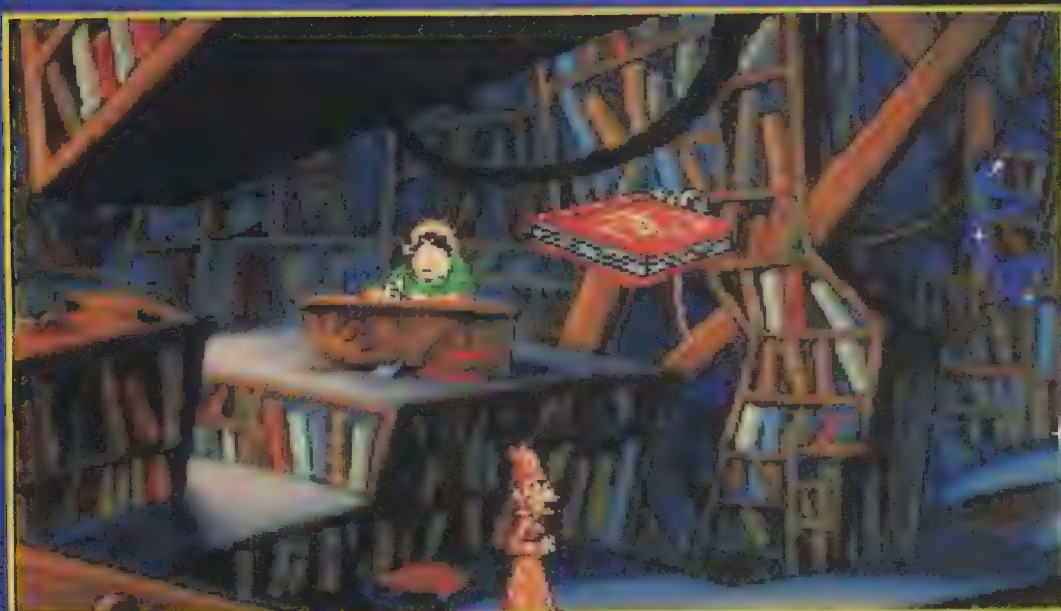
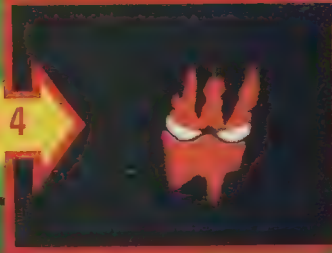
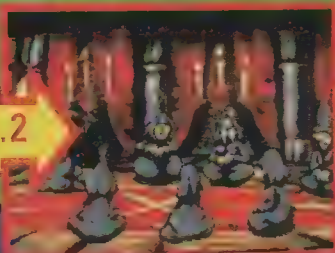
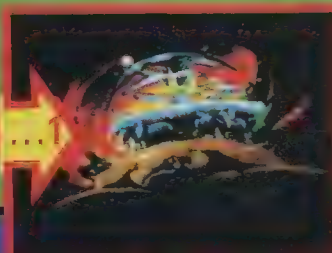
di trasportare carichi pesanti.
Per ovviare a questo problema
Rincewind dovrà recuperare un
baule magico, che lo seguirà per
tutto il corso dell'avventura.



L'uscita dell'università è una delle prime cose che dovrete fare prima di avventurarvi per il Mondo Disco.

GLI OCCHI DEL DRAGO

Malvagi stregoni, riuniti nelle catacombe di un tempio, cercano di richiamare un potente drago per sottometterlo alla loro volontà.



Entrare in una biblioteca su Mondo Disco può rivelarsi un'impresa non da poco. Soprattutto se il bibliotecario è uno scimpanzé che non vuole sentire ragioni, sapete... non vedo, non sento, non parlo.

SOTTOTITOLATO A PAGINA 777

La versione recensita in queste pagine, come potrete facilmente notare, è sottotitolata in inglese. Il gioco che troverete nei negozi avrà, comunque, la sua brava traduzione italiana. Fino alla metà di ottobre non esistevano versioni sottotitolate in italiano né perché in fatto di questa pagina utilizziamo la lingua d'Albione per illustrare le situazioni di gioco.



Non potevano mancare ambientazioni a rischio, d'altronde ci troviamo sempre in un mondo fantasy.

su un titolo che, soluzioni alla mano, richiede almeno una quindicina di ore per essere terminato. Scenette animate di indubbio humor si svolgono ogni qualvolta il protagonista si porta sulla giusta strada per la riuscita della sua missione, che presenta un complicatissimo intreccio di fatti e avvenimenti: ce ne si può forse fare un'idea se si pensa che, durante l'avventura, Scuotivento potrà viaggiare indietro nel tempo (di circa dodici ore) grazie a un portale magico, per influenzare dal passato gli avvenimenti che si svolgono nel presente. Anche dal lato visivo *Discworld* non delude: i vari e numerosi fondali sembrano illustrazioni uscite da un romanzo di Tolkien, e musiche, effetti sonori e parlato digitalizzato riescono a donare un affascinante realismo persino agli elementi più "fumettosi" di questo ottimo titolo: una vera chicca per gli appassionati del genere, e una piacevole alternativa ai giochi d'azione per tutti gli altri.

• *Orwell 2000*

DISCWORLD

Gli adventure game, da sempre cavallo di battaglia dei personal computer assieme ai simulatori, si vedono ultimamente sempre più trasposti sulle console dell'ultima generazione, andando a coprire anche quella fetta di mercato composta dai videogiocatori che prima, per un motivo o per l'altro, venivano privati di questo piacere sulle unità a sedici bit. Non è poi neanche difficile ipotizzare che mostri sacri dell'intrattenimento su PC decidano di sviluppare anche per console i loro prodotti o, addirittura, di lanciarli prima su queste ultime (vedi il caso di *Syndicate Wars* per PSX della Bullfrog) e solamente dopo su personal. Tenendo presente che un computer è una cosa ben diversa da una console, e che al giorno d'oggi è quasi obbligatorio averne uno in casa, non può che far piacere la possibilità di poter giocare a un'avventura di questo tipo sulle piattaforme a 32 bit, soprattutto per tutti quelli che ancora non avevano avuto la possibilità di farlo prima d'ora.

AGIRE & PENSARE
A O O O O O P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

I meccanismi sono semplici e simili alla maggior parte delle avventure di questo tipo. Peccato che l'interfaccia risulti leggermente macchinosa.

SFIDA

Un considerevole numero di enigmi a rompicapo, per mettere alla prova la volontà di qualsiasi veterano del genere. Molte difficoltà ma non impossibili.

GRAFICA

Con il filo di Terry Pratchett, il gioco mantiene lo strano fascino di questo coloratissimo mondo. La caratterizzazione di ambienti e personaggi è molto piacevole.

SONORO

Agli effetti sonori viene lasciato il compito di raccontare e dare risalto a tutte le situazioni più esaltanti. Buone le musiche.



SOTTO CONTROLLO



N.B. si consiglia l'uso del mouse

Casa: CODEMASTERS

N°Giocatori: 1/8

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1

Poche linee di giocattoli possono vantare l'enorme successo commerciale ottenuto dalle microscopiche vetturine, ormai onnipresenti,

denominate Micro-machines. "Sfornate" per la prima volta nell'ormai lontano 1983 dall'allora semiconosciuta Galoob toys, una piccola ditta statunitense con sede nell'Iowa, le micromachines balzano subito all'occhio del pubblico per la pregevole fattura, i colori sgargianti, la grande varietà non-ché per un prezzo sorprendentemente basso e competitivo.

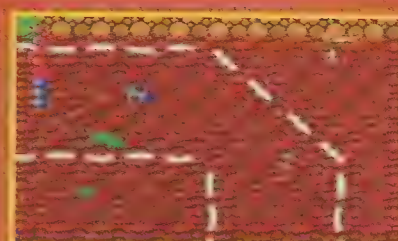
Ancora oggi sono i giocattoli più venduti al mondo, forse grazie alla grande capacità dimostrata dalla Galoob (ormai diventata una multinazionale).



Nei percorsi sul biliardo si devono affrontare pericolose curve a gomito.



Per superare le pannocchie dovrete prenderle con la giusta angolazione.



Tra i vari mezzi a disposizione ci sono anche questi lentissimi "tridici".

nale) di rinnovare la linea con l'introduzione di nuove serie da collezione (gettonatissime, tra le ultime, quelle bellissime ispirate alla trilogia di Guerre Stellari e alla saga di Star Trek!).

Decisamente più recente la storia dei titoli videoludici dedicati a queste fortunatissime macchinine: la prima uscita è del '92, sempre targata Codemasters, che ne detiene da sempre l'esclusiva, ed è destinata ai computer Amiga. Poco dopo,

sulla scia del successo riscosso dalla fortunata prima edizione, la Codemasters dà inizio a una serie di conversioni praticamente tutte le macchine presenti sul mercato (ultima, lo ricordiamo, la riuscitissima conversione per il monocromatico portatile di casa Nintendo, apparsa sugli scaffali giusto pochi mesi fa...).

Atteso dal pubblico e acclamato dalla critica, faceva poi il suo esordio su Mega Drive, esattamente un anno



Tutti i percorsi hanno particolari ostacoli in "tema" con il tipo di pista.

fa, il divertentissimo secondo episodio della saga, caratterizzato da una serie di

brillanti e rivoluzionarie innovazioni, come

l'uso "spregiudicato" del sistema J-card che consentiva, per la prima

volta della storia, la partecipazione di ben otto giocatori contemporaneamente alla stessa gara, senza l'impiego di scomode e costose interfacce

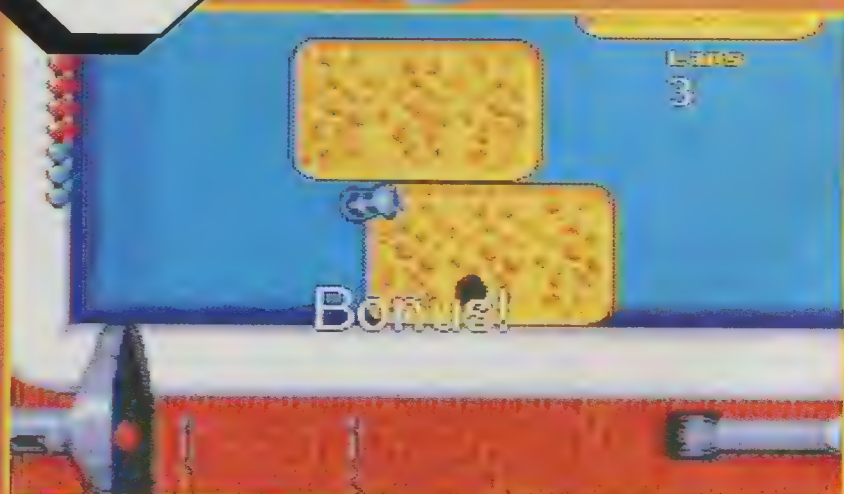
supplementari. E, dopo un debutto "sperimentale" su PC (giusto pochi mesi fa), ecco infine che l'ultimo nato di una gloriosa dinastia comincia, timidamente, a muovere i primi passi, accolto dalle

MicroMachines

'96



Questi Go-Kart hanno una tenuta di strada praticamente perfetta che si adatta benissimo a questo terreno accidentato.

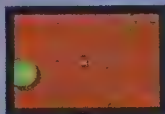


Le terribili tre spugnette in fila sono il terrore di tutti i giocatori di Micro Machines. Su di esse si svolgono infatti terribili scontri all'ultima spinta.

ERA UNA NOTTE BUIA E TEMPESTOSA...

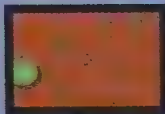
Una delle novità più interessanti di quest'ultima edizione di Micro Manager è senza dubbio l'addizione di circuiti personalizzati. In questo modo la vostra pista di gara sarà unica e originale. Con una serie di opzioni, potrete creare circuiti personalizzati, scegliere tra diverse opzioni di layout, scegliere tra diverse opzioni di layout, scegliere tra diverse opzioni di layout...

TEMPO NORMALE



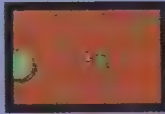
Il tempo normale è quello in cui la pista è asciutta e le condizioni sono ideali. Le auto si muovono rapidamente e le curve sono facili da affrontare.

PIOGGIA



In condizioni di pioggia, la pista è bagnata e le auto slittano facilmente. Le curve sono più difficili da affrontare e il tempo di gara è più lungo.

VENTO



In condizioni di vento, le auto sono soggette a deviazioni e le curve sono più difficili da affrontare. Il tempo di gara è più lungo.

FONDO GELATO



In condizioni di fondo gelato, la pista è ghiacciata e le auto slittano facilmente. Le curve sono più difficili da affrontare e il tempo di gara è più lungo.

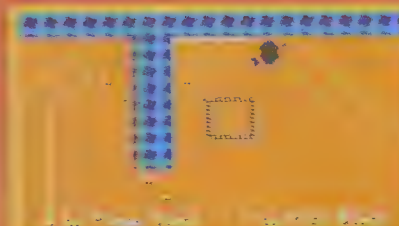
TEMPESTA



In condizioni di tempesta, la pista è bagnata e le auto slittano facilmente. Le curve sono più difficili da affrontare e il tempo di gara è più lungo.



In certi punti la sabbia scompare all'improvviso da sotto le "ruote".



Il course editor è un ottimo modo per sbizzarrirsi i propri istinti repressi.



amorevoli cure dei recensori delle principali riviste specializzate del settore. Parlare del titolo in sé, descrivendone in dettaglio caratteristiche e modalità di gioco, data la popolarità della serie significa soltanto fare dell'accademia; decisamente più interessante è invece vedere quali sono le



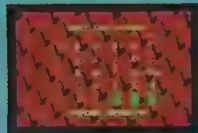
novità che lo differenziano dal predecessore, per capire se, e in cosa, è migliore di quest'ultimo. A prescindere da un'operazione di "restyling grafico", secondo le più antiche tradizioni dei serial di successo, operazione che, peraltro, coin-

volge soltanto gli aspetti di contorno, come la presentazione dei circuiti e lo stile dei menu, senza incidere significativamente sulla grafica di circuiti e sprite, a prescindere dall'impiego di nuovi tornei, gare e campionati (come il "party

PICCOLI CIRCUITI CRESCONO...

Una delle novità più interessanti di quest'ultima edizione di Micro Manager è senza dubbio l'addizione di circuiti personalizzati. In questo modo la vostra pista di gara sarà unica e originale. Con una serie di opzioni, potrete creare circuiti personalizzati, scegliere tra diverse opzioni di layout, scegliere tra diverse opzioni di layout...

COURSE NAME:



Il nome del circuito è una delle opzioni più importanti. Può essere scelto tra diverse opzioni predefinite o creato da zero.

COURSE STORAGE



Il corso storage è una delle opzioni più importanti. Può essere scelto tra diverse opzioni predefinite o creato da zero.

VEHICLE GRAPHICS



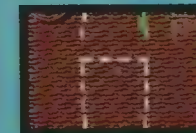
La grafica delle auto è una delle opzioni più importanti. Può essere scelta tra diverse opzioni predefinite o creata da zero.

ATTRIBUTES



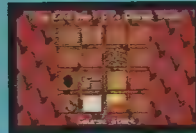
Le attribuzioni sono una delle opzioni più importanti. Possono essere scelte tra diverse opzioni predefinite o create da zero.

TEST COURSE



Il test course è una delle opzioni più importanti. Può essere scelto tra diverse opzioni predefinite o creato da zero.

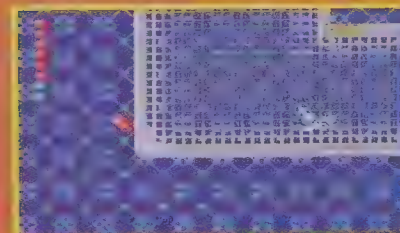
COURSE EDITOR



Il course editor è una delle opzioni più importanti. Permette di creare circuiti personalizzati e di modificare quelli esistenti.



Nel gioco a otto il divertimento e gli insulti sono all'ordine del giorno.

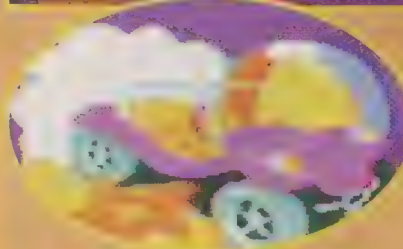
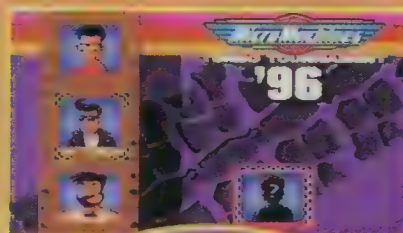


In questi tratti sospesi nel vuoto è facilissimo cadere.

1. **Introduction**
 2. **Background**
 3. **Methodology**
 4. **Results**
 5. **Discussion**
 6. **Conclusion**
 7. **References**
 8. **Appendix**
 9. **Index**
 10. **Table of Contents**
 11. **Abstract**
 12. **Summary**
 13. **Key Words**
 14. **Keywords**
 15. **Subject Headings**
 16. **Classification**
 17. **Indexing**
 18. **Keywords**
 19. **Subject Headings**
 20. **Classification**
 21. **Indexing**
 22. **Keywords**
 23. **Subject Headings**
 24. **Classification**
 25. **Indexing**
 26. **Keywords**
 27. **Subject Headings**
 28. **Classification**
 29. **Indexing**
 30. **Keywords**
 31. **Subject Headings**
 32. **Classification**
 33. **Indexing**
 34. **Keywords**
 35. **Subject Headings**
 36. **Classification**
 37. **Indexing**
 38. **Keywords**
 39. **Subject Headings**
 40. **Classification**
 41. **Indexing**
 42. **Keywords**
 43. **Subject Headings**
 44. **Classification**
 45. **Indexing**
 46. **Keywords**
 47. **Subject Headings**
 48. **Classification**
 49. **Indexing**
 50. **Keywords**
 51. **Subject Headings**
 52. **Classification**
 53. **Indexing**
 54. **Keywords**
 55. **Subject Headings**
 56. **Classification**
 57. **Indexing**
 58. **Keywords**
 59. **Subject Headings**
 60. **Classification**
 61. **Indexing**
 62. **Keywords**
 63. **Subject Headings**
 64. **Classification**
 65. **Indexing**
 66. **Keywords**
 67. **Subject Headings**
 68. **Classification**
 69. **Indexing**
 70. **Keywords**
 71. **Subject Headings**
 72. **Classification**
 73. **Indexing**
 74. **Keywords**
 75. **Subject Headings**
 76. **Classification**
 77. **Indexing**
 78. **Keywords**
 79. **Subject Headings**
 80. **Classification**
 81. **Indexing**
 82. **Keywords**
 83. **Subject Headings**
 84. **Classification**
 85. **Indexing**
 86. **Keywords**
 87. **Subject Headings**
 88. **Classification**
 89. **Indexing**
 90. **Keywords**
 91. **Subject Headings**
 92. **Classification**
 93. **Indexing**
 94. **Keywords**
 95. **Subject Headings**
 96. **Classification**
 97. **Indexing**
 98. **Keywords**
 99. **Subject Headings**
 100. **Classification**
 101. **Indexing**
 102. **Keywords**
 103. **Subject Headings**
 104. **Classification**
 105. **Indexing**
 106. **Keywords**
 107. **Subject Headings**
 108. **Classification**
 109. **Indexing**
 110. **Keywords**
 111. **Subject Headings**
 112. **Classification**
 113. **Indexing**
 114. **Keywords**
 115. **Subject Headings**
 116. **Classification**
 117. **Indexing**
 118. **Keywords**
 119. **Subject Headings**
 120. **Classification**
 121. **Indexing**
 122. **Keywords**
 123. **Subject Headings**
 124. **Classification**
 125. **Indexing**
 126. **Keywords**
 127. **Subject Headings**
 128. **Classification**
 129. **Indexing**
 130. **Keywords**
 131. **Subject Headings**
 132. **Classification**
 133. **Indexing**
 134. **Keywords**
 135. **Subject Headings**
 136. **Classification**
 137. **Indexing**
 138. **Keywords**
 139. **Subject Headings**
 140. **Classification**
 141. **Indexing**
 142. **Keywords**
 143. **Subject Headings**
 144. **Classification**
 145. **Indexing**
 146. **Keywords**
 147. **Subject Headings**
 148. **Classification**
 149. **Indexing**
 150. **Keywords**
 151. **Subject Headings**
 152. **Classification**
 153. **Indexing**
 154. **Keywords**
 155. **Subject Headings**
 156. **Classification**
 157. **Indexing**
 158. **Keywords**
 159. **Subject Headings**
 160. **Classification**
 161. **Indexing**
 162. **Keywords**
 163. **Subject Headings**
 164. **Classification**
 165. **Indexing**
 166. **Keywords**
 167. **Subject Headings**
 168. **Classification**
 169. **Indexing**
 170. **Keywords**
 171. **Subject Headings**
 172. **Classification**
 173. **Indexing**
 174. **Keywords**
 175. **Subject Headings**
 176. **Classification**
 177. **Indexing**
 178. **Keywords**
 179. **Subject Headings**
 180. **Classification**
 181. **Indexing**
 182. **Keywords**
 183. **Subject Headings**
 184. **Classification**
 185. **Indexing**
 186. **Keywords**
 187. **Subject Headings**
 188. **Classification**
 189. **Indexing**
 190. **Keywords**
 191. **Subject Headings**
 192. **Classification**
 193. **Indexing**
 194. **Keywords**
 195. **Subject Headings**
 196. **Classification**
 197. **Indexing**
 198. **Keywords**
 199. **Subject Headings**
 200. **Classification**
 201. **Indexing**
 202. **Keywords**
 203. **Subject Headings**
 204. **Classification**
 205. **Indexing**
 206. **Keywords**
 207. **Subject Headings**
 208. **Classification**
 209. **Indexing**
 210. **Keywords**
 211. **Subject Headings**
 212. **Classification**
 213. **Indexing**
 214. **Keywords**
 215. **Subject Headings**
 216. **Classification**
 217. **Indexing**
 218. **Keywords**
 219. **Subject Headings**
 220. **Classification**
 221. **Indexing**
 222. **Keywords**
 223. **Subject Headings**
 224. **Classification**
 225. **Indexing**
 226. **Keywords**
 227. **Subject Headings**
 228. **Classification**
 229. **Indexing**
 230. **Keywords**
 231. **Subject Headings**
 232. **Classification**
 233. **Indexing**
 234. **Keywords**
 235. **Subject Headings**
 236. **Classification**
 237. **Indexing**
 238. **Keywords**
 239. **Subject Headings**
 240. **Classification**
 241. **Indexing**
 242. **Keywords**
 243. **Subject Headings**
 244. **Classification**
 245. **Indexing**
 246. **Keywords**
 247. **Subject Headings**
 248. **Classification**
 249. **Indexing**
 250. **Keywords**
 251. **Subject Headings**



Gli aerei sono spassosissimi: infatti accelerano automaticamente e richiedono un perfetto uso della frenata per evitare continui incidenti.



game", divertentissimo, con incontri a eliminazione diretta), a prescindere dal tipo di circuiti (27 in totale, esattamente come in *Micromachines 2*), con nuovi sfondi e ostacoli, dalle nuove macchine (17, una in più rispetto al secondo episodio) e a prescindere dall'inserimento delle diverse condizioni atmosferiche (relativamente marginale, in ultima analisi), la vera, grande innovazione, riguarda invece l'introduzione del cosiddetto "Construction Kit", che consente di creare i propri circuiti, di salvarli (sono forniti ben 9 slot di memoria) e di impiegarli quando si vuole, da soli o in gare contro amici e parenti vari.

Consigliatissimo per i giocatori più creativi e fantasiosi, è sostanzialmente uno spreco per quelli più pigri, che potrebbero ritenere, a ragione, più conveniente comperare *Micromachines 2* e impiegare proficuamente la cifra così risparmiata, nell'acquisto dell'ultima serie di micromachines a molla e a "frizione" (la più bella rimane, comunque, quella con il piccolo carro funebre con bara incorporata, fuori serie e richiedibile direttamente alla Galoob!)...

MEGA DRIVE

Agli sviluppatori di casa Codemasters evidentemente non piace perdere e, se da un lato provano a lanciare un titolo per qualche verso innovativo (*Super Skidmarks*), dall'altro si cautelano da un eventuale flop risolvendolo una gloria del passato, del resto... squadra che vince non si cambia! Dal punto di vista qualitativo non si può dire nient'altro se non che il titolo è eccellente sotto ogni suo profilo. L'unica questione riguarda l'eterno, amletico dubbio che accomuna tutti gli upgrade: è consigliabile l'acquisto a chi già possiede il predecessore? E ora che *Micromachines 2* è destinato a scendere considerevolmente di prezzo, conviene davvero acquistare la sua versione aggiornata? Di fatto, l'unica vera, consistente differenza dal secondo episodio è rappresentata dall'editor di circuiti, che consente ai possessori di "personalizzare" la cartuccia. Se prevedete di sfruttare adeguatamente quest'opzione allora l'acquisto è consigliabile, se siete degli inguaribili pigroni e non voglia di disegnare la vostra pista, allora lasciate perdere...

A O O O O P

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Il vecchio, usuale, efficacissimo metodo di controllo, che ha fatto la fortuna della serie Micromachines, viene riproposto in questo riuscitissimo terzo episodio.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Tornei a eliminazione diretta, campionati, singole gare, prove cronometrate, duelli a singola e a savate, editor di circuiti

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Eccellenti, estremamente vari e ottimamente rappresentati i vari fondali di gioco. Altro motivo di vanto di un titolo che nel futuro dovrebbe presentarsi di persona.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Sostanzialmente identico a quello proposto in *Micromachines 2*, una serie di bizzarri e fonetici motivi di sottofondo.

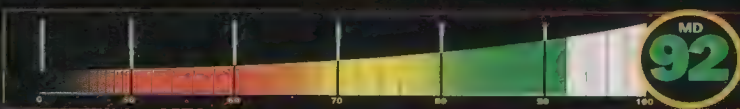
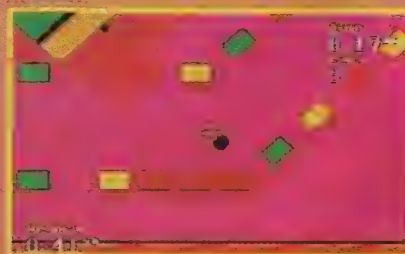


Diagram illustrating the controls of the Sega Game Gear console:

- Per guidare la propria vettura (To drive your own vehicle) - Points to the directional pad.
- Per lanciare e indovinare la vettura (To launch and guess the vehicle) - Points to the fire button.
- Per mettere il gioco in pausa (To pause the game) - Points to the pause button.
- Per suonare il clacson (To honk the horn) - Points to the horn button.
- Per accettare (To accept) - Points to the start button.



Oltre alle gare con eventuali avversari, è possibile correre contro il tempo.

- **Vordak**

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/A - 40138 BOLOGNA - Tel. 051-343.504 - Fax 051-344.906 - Orario: 10:30 - 19:30 ORARIO CONTINUATO - Giovedì chiuso

VENDITE PER CORRISPONDENZA TEL. 051-343.504 FAX. 051-344.906

FIFA 96



EA
SPORTS

L. 119.000

NHL 96



EA
SPORTS

L. 119.000

NBA LIVE 96



EA
SPORTS

L. 119.000

PGA TOUR 96



EA
SPORTS

L. 119.000



L. 59.000



L. 59.000



L. 49.000



L. 79.000



L. 35.000



L. 79.000



L. 66.000



L. 99.000



L. 69.000



L. 129.000



L. 89.000



L. 99.000



L. 65.000



L. 79.000



L. 79.000



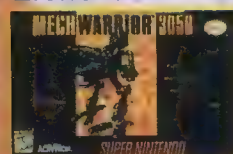
L. 79.000



L. 139.000



L. 89.000



L. 139.000



L. 99.000



L. 99.000



L. 149.000



L. 129.000



L. 159.000



L. 129.000



L. 139.000



L. 139.000



L. 109.000



L. 139.000



L. 129.000



L. 149.000



L. 59.000



L. 79.000



L. 89.000



L. 89.000



L. 99.000



L. 69.000



L. 129.000



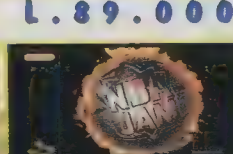
L. 99.000



L. 59.000



L. 109.000



L. 99.000



L. 99.000



L. 95.000



L. 79.000



L. 69.000

Casa: PSYGNOSIS

N°Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 4

No, non vi diremo che Lemmings, l'originale, è uno dei giochi più convertiti di sempre, e non vi diremo neanche che è uscito un seguito, altrimenti rischieremmo di essere monotoni. Vi parleremo semplicemente di questo *Lemmings 3D*, come se prima non fosse esistito niente...

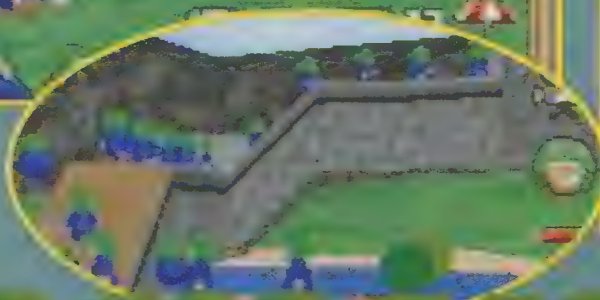
Qualche malato di mente ha pensato di affidare alle vostre cure un intero branco di lemming, e il vostro compito sarà badare a loro ed evitare che si facciano male. Sull'enciclopedia i lemming risultano essere dei piccoli roditori norvegesi che ogni tanto hanno qualche problema di sovraffollamento. Quando questo succede, i vari individui cominciano ad agitarsi e alla fine molti di loro

3D

Lemmings



Il quadratino indica il lemming a cui verrà assegnato il lavoro prescelto.



I blocchi tagliati obliquamente fanno girare di 90 gradi i lemming.



Se si seleziona l'autodistruzione inizia il conto alla rovescia.



Il primo livello del quarto livello di difficoltà non è semplicissimo.

TUTTI PER UNO E...

Cosa può fare un piccolo roditore blu? Un'infinità d'azioni! Studiatele bene adesso, perché poi, quando vi ritroverete a impazzire nella risoluzione di uno o più livelli, risulterà essenziale conoscere esattamente tutte le sfumature di ogni singola specialità

BLOCKER



Serve a bloccare il flusso di lemming, facendoli tornare indietro. Ricordate che un blocker può essere utilizzato solo se gli si elimina il terreno da sotto le zampe.

TURNER



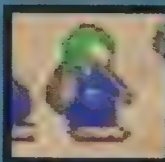
Grazie al turner si riesce a far cambiare direzione ai lemming, ovvero, essendo un ambiente 3D, si può farli girare a destra e a sinistra.

BOMBER



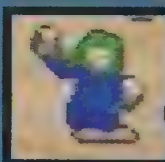
I bomber rappresentano il tipo di lemming più pericoloso. Essendo per natura distruttori, possono essere utilizzati per creare guasti.

BUILDER



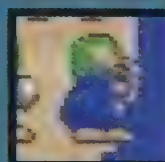
Quando molti lemming si costruiscono una linea, il builder può essere utilizzato per costruire una linea di terra. Ricordate che il builder può essere utilizzato solo se il terreno è molto duro.

BASHER



Scava in linea orizzontale fino a quando trova dei materiali adatti. Si ferma in caso non ci sia più niente da scavare, o in caso trovi un materiale troppo duro.

MINER



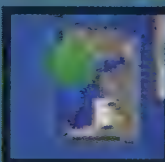
Il miner scava in diagonale verso il basso e trova per esempio delle pietre. Può anche essere utilizzato per creare guasti.

DIGGER



Se dovete scendere in linea retta, ecco il lemming che fa per voi. Fate solo molta attenzione a non essere distrutti dal terreno troppo duro, o da un blocco di terra troppo grande.

CLIMBER



Il climber è un lemming che può arrampicarsi su qualsiasi cosa. Si muove in linea retta e può essere utilizzato per creare guasti.

FLOATER



Se l'obiettivo è di attraversare un fiume, il floaters è il lemming che fa per voi. Si muove in linea retta e può essere utilizzato per creare guasti.

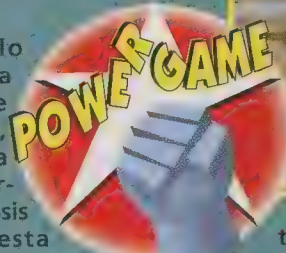


Qui abbiamo sbagliato il punto dove far esplodere il bomber.



Quello in primissimo piano è un blocker, quello dietro è un turner.

muoiono per lo stress causato da questa situazione e, in questo modo, si ristabilisce una situazione di normalità. La Psygnosis ha sfruttato questa drammatica realtà per creare dei simpatici personaggi blu con i capelli verdi e per strutturare su di loro un divertentissimo puzzle-game. Nei cento livelli di gioco il vostro compito sarà condurre il branco di lemmings dall'entrata all'uscita, assegnando ad alcuni di loro dei lavori da svolgere per il bene della comunità. Le difficoltà per il giocatore sono rappresentate dalla frequenza con cui i roditori entrano nel livello, dal numero e dal tipo di lavori che si possono attribuire e, magia delle nuove macchine, dalla complessità strutturale degli scenari, interamente realizzati in 3D. Ma alcune interessanti opzioni vi vengono in aiuto, come il Replay, l'Hi-Light e il Virtual Lemming. Grazie al modo Replay si può evitare di dover rifare ogni volta le stesse azioni, quando si commette un errore, basta ricominciare e lasciare scorrere il replay fino al punto desiderato. L'Hi-Light, invece, permette di evidenziare un singolo lemming e di assegnare a lui i lavori desiderati, evitando, così, di selezionare il roditore sbagliato; mentre il Virtual Lemming si è reso necessario per via della terza dimensione. Infatti, in alcune costruzioni le



telecamere, con cui solitamente si segue l'azione, non riescono a entrare, bisogna quindi, grazie al lemming virtuale, entrare nella testa di un capelli-verdi e seguire lo svolgersi dei fatti in prima persona. A differenza della versione PC, il gioco PlayStation vanta solo dei fondali più spettacolari, con delle belle montagne poligonali che circondano l'area di gioco. Quindi, se avete una PSX e vi sentite un po' Mosè, non dovete far altro che procurarvi *Lemmings 3D*.

• Trust

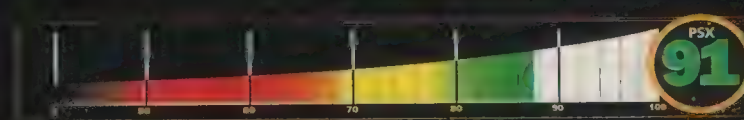


PLAYSTATION

Lemmings 3D

Anche volendo, è impossibile non parlare del primo *Lemmings*. *Lemmings 3D* è in pratica lo stesso gioco e ne conserva intatto tutto il fascino e tutto il divertimento. La dimensione in più non fa altro che aggiungere divertimento e nuove spettacolari situazioni rendendo ancor più piacevole l'ingrato compito di stare dietro a queste stupide bestiole. La grafica è perfetta e finalmente siamo riusciti a giocare a un puzzle-game che sia nel contempo complesso e bello da vedere. Tutti gli amanti dell'originale si divertiranno a sperimentare le loro vecchie tecniche e costateranno con piacere che funzionano ancora tutte. I neofiti, invece, dovranno fare un lungo periodo di pratica ma alla fine la logica ferrea di alcuni livelli non potrà che appassionarli. Insomma, si tratta di un prodotto realizzato alla perfezione sotto ogni aspetto, l'unico problema è che non è un picchiaduro né un gioco di guida, quindi dubitiamo che possa riscuotere lo stesso successo di un *Tekken* o di un *Ridge Racer*.

GIUCABILITÀ	DIFFICOLTÀ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Dopo aver capito come funziona, rimane solo il grandissimo piacere di sentire nelle proprie mani le sorti di tante, piccole, simpatiche, creature.	Le costruzioni in 3D, e le texture che le ricoprono, sono molto belle, ma non sono sufficienti a rendere il gioco più interessante.
SFIDA	SONORO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
20 livelli di pratica più 80 di gioco rappresentano una buona sfida anche per i giocatori più esperti. Un po' troppi per gli altri.	Le musiche sono un aspetto di scarso rilievo nel rompicapo, nonostante questo sono molto divertenti.



SOTTO CONTROLLO



Per muovere le telecamere e spostare il cursore. Per assegnare le varie funzioni.

P.S.: il gioco è compatibile con il mouse



L'intera popolazione sta per fare una bruttissima fine.

AGIRE & PENSARE
A O O O O P

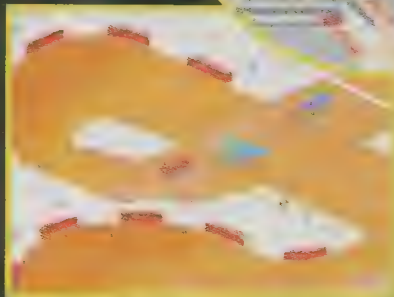
Casa: **CODEMASTERS**N°Giocatori: **1/4**Continua?: **PASSWORD**Livelli di difficoltà: **2**

La mania del microautomobilismo impazza in casa Codemasters! Sulla scia del successo riscosso dalla saga delle Micromachines, giunta ormai al suo terzo episodio (Micromachines '96, di cui potete leggere la recensione su questo stesso numero), gli sviluppatori della celebre softhouse d'oltremania hanno deciso di ripescare un vecchio "hit" del passato e riproporlo, con il consueto trattamento di lifting di rito, al pubblico degli utenti MegaDrive (anche se non è da escludere una prossima conversione per il sedici bit della grande "N"). Il titolo originale è (o meglio, era) Skidmarks (letteralmente: "Sgommate"), sviluppato nel '93 da Andrew Blackbourn, programmatore dell'allora neonata Acid Software, per computer Amiga. Il gioco proponeva una serie di gare automobilistiche, per uno o due giocatori, su percorsi più o meno accidentati, con una bizzarra visuale assonometrica (sullo stile di Rock'n'Roll Racing, per intenderci) e offriva la scelta tra quattro diversi tipi di vettura. In questa brillante riedizione (intitolata, con grande originalità, Super Skidmarks), le vetture sono diventate dodici (tra cui un'improporzionabile quanto bizzarra mucca su quattro ruote, Monty Python docet...), i circuiti più di quaranta con, inoltre, quattro diversi tipi di paesaggio. Il numero dei giocatori è passato da due a quattro, grazie all'impiego della cartuccia J-Cart, già utilizzata con successo in altri titoli della stessa casa. Grande cura è stata messa nella realizzazione grafica del gioco, in particolare per gli sfondi, che rivelano un'attenzione maniacale ai dettagli, come l'animazione delle bandierine o degli spettatori che assistono alla gara. Il gioco offre la possibilità di cimentarsi in singole gare o di affrontare interi campionati, l'impiego di un'efficace sistema di password consente

SUPER SKIDMARKS™



Un curvone di un circuito innevato fa sempre molto "trend", 'anvedi...



Momenti salienti di una gara mozzafiato: accornutoooo!



La cerimonia di premiazione a fine gara: una vera pizza!

PICCOLE SGOMMATE TRA AMICI!

Ovviamente, si riferiamo alle auto (non i giocatori) del gioco. I veicoli sono dotati di una guida "soft", che li rende facili da controllare. Il titolo non è del tutto casuale, dato che nella prima versione del gioco le auto lasciavano effettivamente sulla pista le tracce dei propri pneumatici, ma gli sviluppatori della Codemasters hanno poi deciso di eliminare questa "realistica", probabilmente per non appesantire eccessivamente il motore grafico. Nonostante ciò, la grafica è comunque stupenda, specialmente nella caratterizzazione di alcune dei quattro scenari proposti.

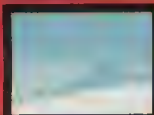
RALLY RACING



I circuiti che le 3 competizioni sono i più "facili" del gioco. Il gameplay, che le distoglie in un momento con

un'azione immediata, non vede mai la sua parte più difficile, ma con la sua velocità e l'elasticità del joystick la gara è tutta un'altra storia.

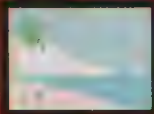
WINTER SERIES



La stagione invernale è la più difficile del gioco. Le auto sono più lente e i circuiti sono più difficili. Le gare sono più lunghe e le auto sono più lente.

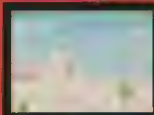
Infine, la stagione invernale è la più difficile del gioco. Le auto sono più lente e i circuiti sono più difficili. Le gare sono più lunghe e le auto sono più lente.

SURF SHOWDOWN



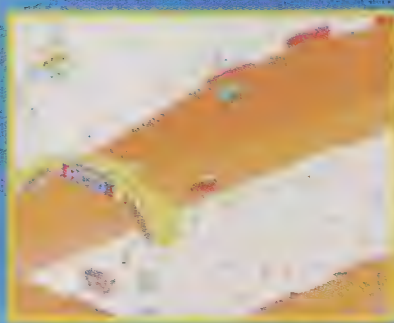
Una stagione a tema surf. Il gameplay è molto più difficile. Le gare sono più lunghe e le auto sono più lente. Le gare sono più lunghe e le auto sono più lente.

COWBOY FEVER



Il tema è il cowboy. Il gameplay è molto più difficile. Le gare sono più lunghe e le auto sono più lente. Le gare sono più lunghe e le auto sono più lente.

Infine, la stagione invernale è la più difficile del gioco. Le auto sono più lente e i circuiti sono più difficili. Le gare sono più lunghe e le auto sono più lente.



Le curve paraboliche sono spesso teatro degli incidenti più spettacolari!

poi la continuazione dei campionati sospesi in precedenza, questo, aggiunto al fatto che il gioco è molto impegnativo e richiede una notevole dose di pratica, di tecnica e di allenamento per poter essere "gustato" dai fans più esigenti e smaliziati di questo genere di simulazioni, dovrebbe così garantire grande longevità ad un titolo che, almeno sulla carta, potrebbe avere tutti i numeri giusti per diventare un "Hit". La cartuccia dovrebbe essere sugli scaffali per fine novembre e, se state cercando una valida alternativa allo strapotere delle Micro-machines pur senza allontanarvi troppo dal genere, la vostra ricerca sta forse per giungere a un soddisfacente epilogo!

•Vordak

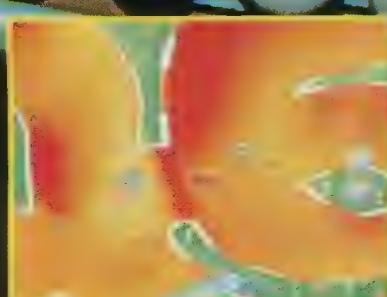
SUPER SKIDMARKS

Super Skidmarks è indubbiamente un bel titolo, che rivela grande cura e attenzione da parte dei programmatori in fase di sviluppo, con particolare riguardo per grafica e sonoro. Ciò nonostante, la sua valutazione complessiva non è eccelsa e il voto globale riflette questa considerazione. In altre parole, dopo averci giocato un discreto numero di partite rimane una grossa perplessità di fondo sull'effettivo grado di giocabilità. Non è necessario che un gioco abbia un metodo di controllo di facile apprendimento, né che sia immediatamente "godibile" dalla prima partita per poter essere considerato un buon titolo. Tuttavia, se il livello di difficoltà è tale da rimanere frustrante anche dopo un certo numero di gare, allora potrebbe capitare che il giocatore medio perda la pazienza prima di potersi finalmente divertire. Per di più, l'impedire a una vettura la fuoriscita di strada e frenarla non appena sfiora il cordolo non è soltanto stupidamente frustrante, è anche assai poco realistico...

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

Gli spettatori di carriera a seguire questi deficienti su 4 ruote (poveretti)!



Gli sfondi renderizzati sono forse l'aspetto più interessante del gioco...

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Buona, ma ha un grosso neo: il metodo di controllo. Risulta talmente frustrante per il principiante, anche se dopo un po' di pratica può dare grandi soddisfazioni.

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I vari campionati sono lunghi e impegnativi, anche se un metodo di password consente di affrontarli a più riprese. Il livello di giocabilità dipende soprattutto le sfide a 4.

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Voramente ottima, eccezionale e fluidissima l'animazione delle vetture impegnate nella gara. Estremamente particolareggiati e dettagliati gli sfondi animati.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Effettiva la qualità del suono, con un buon campionamento del rombo dei motori e delle grida delle gomme. Azzeccata la colonna sonora, con dei motivi Heavy Metal di pregevole fattura.



SOTTO CONTROLLO



PIATTAFORME

Casa: **PLAYMATES**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **3.**



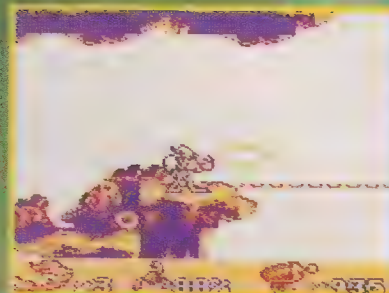
A quasi due anni dalla nascita della Shiny Entertainment, Dave Perry può a ragione dichiararsi soddisfatto. La sua scelta di abbandonare la

scena europea e l'ombrello protettivo della Virgin, per trasferirsi al sole della California (Laguna Beach, per la precisione) e fondare un'etichetta indipendente è stata senz'altro coraggiosa, e il successo ha premiato lo spirito di iniziativa e la bravura di questo giovane programmatore-manager, che già con *Cool Spot* e *Alladin* per Megadrive aveva dato un eloquente saggio del proprio talento.

Earthworm Jim, il primo prodotto della neonata softhouse, ha ottenuto un grande successo nelle versioni per SNES e Megadrive prima e per MegaCD poi, un'ulteriore riprova dell'exploit di questo platform, l'abbiamo con la conversione per GB, che suggella, in attesa del sequel, la totale penetrazione di questo primo

episodio nei principali segmenti del mercato delle console. Si tratta di un'operazione perfettamente riuscita dal punto di vista tecnico: i limiti hardware del cucciolo di casa Nintendo (che riguardano sia la capacità di calcolo della CPU a 8 bit, sia la spartana monocromia del display a cristalli liquidi) non sono stati un problema per i programmatori della Eurocom Entertainment, responsabili della conversione. Il piccolo sprite di Jim (che - lo ricordiamo per chi non lo conoscesse - è un bizzarro lombricone munito di

fucile al plasma e di tuta spaziale) è animato con la stessa efficacia che abbiamo ammirato nelle versioni a 16 bit, e ciò costituisce una dei maggiori pregi di questa piccola cartuccia, dato che la qualità delle animazioni è, fin dai tempi di *Cool Spot*, il marchio di fabbrica dei personaggi di Dave Perry. Il gioco ha un'ambientazione a metà strada fra il futuristico e il demenziale: Jim deve affrontare una bizzarra schiera di nemici capeggiata dal perfido Psy-Crow, un corvaccio nero un po' panzuto con una tuta uguale a quella di Jim, e dalla Regina, un enorme verme



Lo sprite di Jim è, logicamente, molto piccolo, ma conserva il suo fascino.



femminio, guardiano dell'ultimo livello. Come in ogni platform degno di questo nome, il pulsante di salto è il riferimento principale per il giocatore: Jim va condotto con maestria mentre, per esempio, dondola da funi sospese o evita con manovre elusive precise al pixel le traiettorie degli sprite nemici; sul fronte offensivo, il nostro verme può contare su un plasma blaster (la cui energia, comunque, non è infinita) dalla buona carica distruttiva. Si capisce ben presto con chiarezza, comunque, che *EJ* è un gioco piuttosto difficile, adatto ai più coriacei e abili fra i lettori. L'impegno richiesto per portarlo a termine, inoltre, è ancora più alto a causa della mancanza di password: come già accadeva nelle versioni a 16 bit, a ogni seduta di gioco è necessario ricominciare dall'inizio, ma la perseveranza viene ricompensata dalla grande varietà di situazioni divertenti e godibili e dall'ottima qualità complessiva di questo eccentrico platform.

• **Pentothal**

Si ringrazia Play Game Shop (TO)



Gli schemi del gioco sono quelli che hanno già reso famoso il caro verme.

EARTHWORM JIM

Non stupisce il fatto che dal personaggio *Earthworm Jim* sia scaturito un vero e proprio fiume di merchandising: si spazia da una linea di giocattoli a una serie animata che prende il via su un canale televisivo americano proprio in questo periodo. Siamo infatti di fronte a una caratterizzazione veramente efficace e azzeccata, che anche in edizione monocromatica conferma in pieno il suo appeal. Chi possieda un Game Boy e ami i giochi a piattaforme può rivolgersi a cuor sereno a questo titolo, che garantisce una bella dose di intrattenimento di qualità. L'inventiva del game designer del "team Perry" è veramente sconfinata, e il gioco offre una lunga serie di trovate ad effetto, che si mantengono ampiamente efficaci nonostante i miseri otto bit che le rendono possibili. Il portatile Nintendo, da parte sua, conferma ancora una volta di essere tranquillamente in grado di ospitare conversioni di importanti titoli a sedici bit: lo ha dimostrato con *Wario Land* e *Donkey Kong Land* e già si parla di *Killer Instinct*!

AGIRE & PENSARE

A **O** **O** **O** **O** **P**

GIOCABILITÀ

Non è il feeling sublime di *Wario Land*, ma il sistema di controllo di *Earthworm Jim* si mantiene senz'altro all'altezza della sua fama anche in questa occasione: è quasi perfetto.

SFIDA

Da un lato si si può vantare del livello di difficoltà impegnativo che garantisce interesse sul lungo periodo, dall'altro può dar fastidio l'assenza di password.

GRAFICA

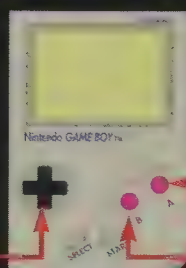
Anche se non si può pretendere molto su questo fronte, l'effetto finale è del tutto soddisfacente, grazie a sprite ottimamente animati e riconoscibili su fondi ben disegnati.

SONORO

I programmatori non hanno mai troppe soddisfazioni dal mini-altoparlante del Game Boy, ma dobbiamo apprezzare le stonate musiche che sono molto spiritose.



SOTTO CONTROLLO



Per dirigere il dinamico anellide

Per saltare e far roteare la testa di Jim

Per sparare col plasma blaster

ASTROCOMPUTER

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ · ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZianti · VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE



L. 125.000

MORTAL
PER SONY PSX
L. 129.000
PER SUPER NES
L. 139.000



KOMBAT 3
PER MEGA DRIVE
L. 129.000
PER 3DO
TELEFONARE



L. 89.000



PRENOTATE «FIFA SOCCER '96» PER MEGA DRIVE A L. 119.000!



CONSOLLE

SUPER NES (USA) L. 109.000
SUPER NES (PAL) +
INTERNATIONAL SOCCER L. 119.000
SUPER NES (PAL)
KILLER INSTINCT L. 125.000
MEGA DRIVE (PAL)
2 PAD + M. KOMBAT II L. 259.000
GAME GEAR L. 109.000
GAME BOY COLORATI TELEFONARE
GAME BOY + TENNIS
PILE + CAVO L. 139.000
VIRTUA BOY
MARIO'S TENNIS L. 399.000



SONY PSX (JAPAN) +
S. S. FIGHTER MOVIE L. 899.000
SONY PSX (EUROPE) +
CD DEMO L. 719.000
SONY PSX (USA) +
CD DEMO L. 749.000



SEGA SATURN (JAPAN) +
GIOCO A SCELTA L. 699.000
SEGA SATURN (EUROPE) TELEFONARE
SEGA SATURN (USA) TELEFONARE



100 FZ 10 + SPACE ACE
+ GEA + ROAD RUSH L. 879.000

SPECIALE RIVENDITORI
Richiedete il nostro servizio
novità. Ogni settimana
novità e riproposte a prezzi
competitivi. Non esitate a
contattarci!
importanti! nessuna
sostituzione degli ordini.

OFFERTISSIME!

SUPER NES
POWER RANGERS II 89.000
JUSTICE LEAGUE 79.000
NBA JAM T.E. 90.900
BEAUTY & BEAST 82.900
MARIO KART 87.900
PUNCH OUT 78.900
SECRET OF MANA 83.900
S. BOMBERMAN II 64.900
COOL SPOT 64.900
KING OF DRAGON 64.900
POCKY & ROCKY II 65.900
R. TYPE III 65.900
BIO METAL 65.900
INT'L TENNIS TOUR 65.900
DEMON'S CREST 78.900
BIKERS FROM MARS 81.900
RETURN OF JEDI 91.900
SAMURAI SHODOWN 91.900
MAXIMUM CARNAGE 91.900
INDIANA JONES 95.900

MEGA DRIVE
FIFA '95 79.000
MORTAL KOMBAT II 75.000
SUPER S. FIGHTER II 89.000
ASTERIX 46.900
ART OF FIGHTING 58.900
SYLVESTER & TWEETY 59.900
ROLLING THUNDER III 62.900
REVENGE OF SHINOBI 62.900
LANDSTALKER 62.900
COOL SPOT 62.900
JENNIFER CAPRIATI T. 62.900
DEATH+RETURN OF SUPERMAN 64.900
NIGEL MANSSELL 65.900
SAMURAI SHODOWN 81.900
SUPER S. FIGHTER 81.900
TOP GEAR II 81.900
WOLVERINE 81.900
WWF RAW 81.900
RISTAR 81.900
THE PUNISHER 85.900
SONIC & KNUCKLES 87.900
MAXIMUM CARNAGE 95.900
RANGER X (PAL) 46.900
MEGA TURRICAN (PAL) 50.900

GAME GEAR
MORTAL KOMBAT II 49.000
GAME BOY
STREET FIGHTER II 49.000
BATMAN FOREVER 45.000
PRIMAL RAGE 45.000
KIRBY DREAM LAND II 49.000
SAMURAI SHODOWN 45.000
THE FLINSTONES II 35.000
DONKEY KONG LAND 45.000
JUDGE DREDD 45.000
NBA JAM T.E. 39.000
ANIMANIACS 35.000
MORTAL KOMBAT II 45.000

TITOLI GAME BOY
DA LIRE 30.000
OFFERTA 4 TITOLI
A L. 100.000



L. 69.000



L. 49.000



L. 49.000



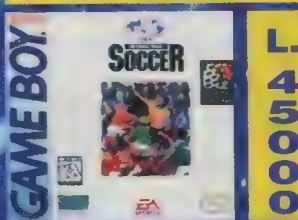
L. 49.000



L. 85.000



L. 95.000



L. 45.000

PREZZI ECCEZIONALI!!! TELEFONARE

SUPER NES
SECRET OF EVERMORE
CRONO TRIGGER
YOSHI'S ISLAND
DIDDY KONG QUEST
SECRET OF MANA II
VAMPIRE KISS - CASTELVANIA II
INT'L STAR SOCCER DE LUXE
POWER RANGERS: THE MOVIE

MEGA DRIVE
EXO-QUAD
THE Ooze
STAR TREK - DEEP SPACE 9
ROLLING THUNDER 3
DIZZY OLIMPIC QUEST
NHL '96
WEAPON LORD

GAME GEAR
SUPER COLUMN
WWF RAW
FORMULA ONE
SONIC TRIPLE TROUBLE
GP RIDER
NBA ACTION

GAME BOY
STREET FIGHTER
EARTH WORM JIM
WORLD HEROES JET
POWER RANGERS
THE FLINSTONES
CONTRA

3DO
SHOCK WAVE II
KILLING TIME
THE 3D
FLYIN' NIGHTMARE
NHL '96
BLACKHAWK
FOES OF ALI
ON SIDE - CALCIO E.A.

SONY PSX (JAPAN)
METAL JACKET
RAYMAN
PRIME GOAL EX
TWINBEE YAH
KING OF BOWLING
SHIN-HIHON PRO WRESTLING
V. TENNIS
HERNIE HOPPERHEAD

SONY PSX (EUROPE)
WIPEOUT
NBA JAM T.E.
TOSHINDEN
RIDGE RACER
RAPID RELOAD
DESTRUCTION DERBY
S. STREET FIGHTER: THE MOVIE

SONY PSX (USA)
RIDGE RACER
TOSHINDEN
NBA JAM T.E.
TOTAL EC
EXTREME GAMES
RAIDEN PROJECT
POWER SERVE
RAYMAN

SEGA SATURN
WINGS ARMS
MASH
GOLDEN AXE THE DUEL
POP TWINBEE YAH
RACE DRIVIN'
S. STREET FIGHTER: THE MOVIE
RAY FORCE
WINNIN' POST
BUG
VIRTUAL HANG ON
F1 INTERNATIONAL

ACCESSORI



COPPIA JOYPAD INFRAROSSI
+ CENTRALINA PER
SEGA SATURN L. 109.000



CAVO SCART SONY PSX
L. 39.000



ADATTATORE SEGA SATURN
TELEFONARE



VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74



(06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI · TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI · VENDITA PER CORRISPONDENZA · DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA · SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE) · CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE · I PREZZI IVA COMPRESA

Casa: **NAMCO**N°Giocatori: **1/2**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **3**

Di tutte le simulazioni sportive, il calcio è da sempre lo sport più "corteggiato" dalle softhouse di tutto il globo, a causa del grande entusiasmo che riesce a riscuotere nel Vecchio Mondo e nel Paese del Sol Levante. Non stupisce dunque il fatto che i giochi calcistici, una volta esclusivo "appannaggio" di case specializzate come l'Electronic Arts o la Sensible, vengano adesso prodotti da case tradizionalmente considerate "regine" degli arcade, come Namco e Konami.

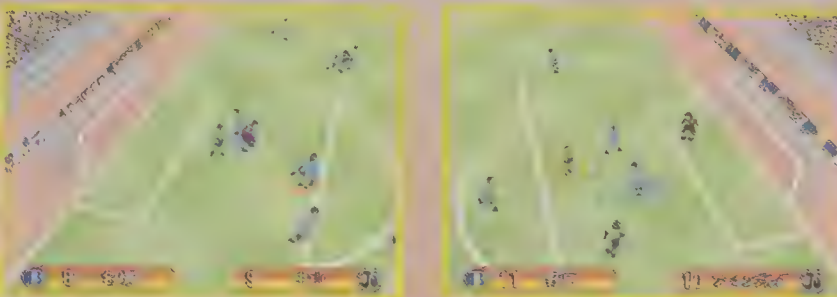
Per quanto riguarda la Konami, avevamo visto due mesi fa il divertente (ma niente di più) *Winning Eleven*, non poteva dunque mancare l'immediata replica di una delle avversarie commerciali più accanite della fortunata softhouse giapponese. *Prime Goal EX* è un titolo sullo stile

PRIME GOAL EX

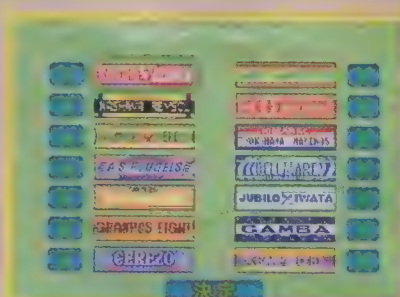


Una delle particolarità del gioco è la visuale, in soggettiva dei tackle!

La visuale, dalla linea di fondo campo, automaticamente attivata nei rinvii...



La prospettiva a volo d'uccello di una fase concitata dell'incontro...



Una "spettacolare" visuale delle sciarpe delle squadre della J-League...

PRIME GOAL EX

Sviluppato con l'intento ideale di rappresentare la risposta Namco a *Winning Eleven* della Konami, *Prime Goal EX* non solo fallisce completamente l'obiettivo prefissato, ma rischia addirittura di entrare di diritto nell'elenco dei giochi meno rappresentativi per la console di casa Sony. Di per sé, non sarebbe malissimo, se non ci ostinassimo a voler tener conto del fatto che abbiamo a che fare con una macchina a 32 bit, con fior di coprocessori. Se fosse un gioco per SNES, forse, potrebbe essere considerato un buon titolo, ma, allo stato attuale dei fatti, si rivela per quello che è: una mediocre simulazione. La grafica è appena sufficiente e non può minimamente reggere il confronto con titoli del calibro di *International Super Star Soccer* per SNES, oltre a presentare alcune visuali che non convincono affatto, specie nell'uso "spregiudicato" degli zoom o delle inquadrature a lungo campo. Come se non bastasse, ci sono alcune pecche nel metodo di controllo, in particolare per i passaggi, un po' troppo imprecisi e casuali. Grazie lo stesso...

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ ○ **P**

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non è male, ma richiede un po' di tempo per "prenderci la mano", e all'inizio tende a essere un po' frustrante. Non convince molto la tecnica dei passaggi...

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Niente di speciale, le solite opzioni di rito: partita singola, campionato, coppe, allenamenti, ecc. ecc.

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sarebbe discreta se fosse un gioco per SNES, ma evidentemente gli sviluppatori si sono dimenticati di avere a che fare con un 32 bit!

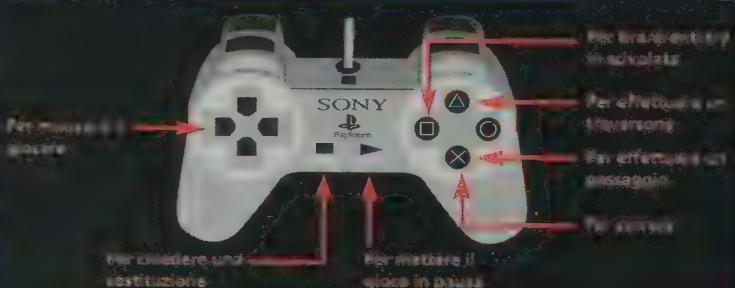
SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Generalmente buono, sia per quanto riguarda gli effetti sonori durante le partite, sia per quanto riguarda i musiche di sottofondo.



SOTTO CONTROLLO



delle simulazioni calcistiche tanto care al pubblico dagli occhi a mandorla: visuale laterale di un'ampia parte del campo, con inquadratura variabile, zoom e prospettive a grand'angolo, squadre e giocatori rigorosamente appartenenti alla J-League (la serie A nipponica), metodo di controllo più "giocabile" e meno "tecnico", replay automatico (anche in caso di fuori gioco dubbi, per la prima volta della storia!) ecc. ecc... Anche il menu principale offre le classiche opzioni che caratterizzano questo genere di titoli: "esibizioni" singole, campionati, coppe, allenamenti, "Story mode", settaggio del tipo di campo, delle condizioni atmosferiche, del colore dei calzini dell'arbitro, ecc. ecc... Insomma, niente di nuovo sotto il sole, se non, forse, l'irrefrenabile desiderio di chiedere agli sviluppatori della Namco: "Ma chi ve l'ha fatto fare?"...

• Vordak

Si ringrazia Future Games (MI)

COMPUTER ONE

VIA VELA 1A/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni - ore ufficio - 9.00 - 19.30

VENDITE PER CORRISPONDENZA

TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906

**... E DA OGGI QUALSIASI ACQUISTO PUO' ESSERE
PAGATO IN COMODE RATE MENSILI!!**

(importo minimo Lit. 500.000)

ALCUNI ESEMPI?



SEGA SATURN + GIOCO

Anticipo Lit. 90.000 + 10 comode rate mensili da Lit. 90.000

OPPURE

NEO GEO CD + 2 GIOCHI

Anticipo Lit. 80.000 + 10 comode rate mensili da Lit. 80.000

OPPURE

SUPER NINTENDO EURO PAL + 3 GIOCHI

Anticipo Lit. 60.000 + 10 comode rate mensili da Lit. 60.000

LE COMBINAZIONI SONO VERAMENTE INFINITE!

ED I VANTAGGI.....PURE!

**PENSA CHE PUOI AD ESEMPIO ACQUISTARE 10 GIOCHI PER
SUPER NINTENDO OPPURE PER SATURN O PER QUALSIASI
ALTRO SISTEMA E PAGARNE SUBITO UNO SOLO.**

GLI ALTRI LI PAGHERAI IN 10 MESI!!

**...E MAGARI NEL FRATTEMPO AVRAI FINITO E RIVENDUTO
I TUOI GIOCHI A QUALCHE AMICO.**

P E N S A C I !

I NOSTRI UFFICI FINANZIARI SONO A TUA COMPLETA

DISPOSIZIONE ALLO 051 - 343504

6^a EDIZIONE AGGIORNATA • CAMPIONATO 1995/96



SERIE A FANTACALCIO

**IL GIOCO PIÙ BELLO
DEL MONDO,
DOPO IL CALCIO!**



**PARTECIPATE
ALLA FANTACOPPA
DEI CAMPIONI**

Per informazioni telefonare
allo 02-33100413

**GABRIEL BATISTUTA
FANTACAMPIONE 1994/95**

*A cura di Riccardo Albini
Edizioni Studio Vit*



NELLE MIGL

VALLE D'AOSTA

Aosta - Mastro Geppetto - via Croce di Città, 73

PIEMONTE

Alba (CN) - Centro Gioco Educativo - via Pertinace, 3
Alessandria - Gioco - via Mazzini, 38
Asti - Centro Gioco Educativo - via Q. Sella, 3
Biella - Giovannacci & C. sas - via Italia, 14
Biella - Il Talismano - via Italia, 45
Biella - Camelot - via Pietro Micca, 33
Biella - Hobbyland - via Bertodano, 1
Borgomanero (NO) - Libr. Il Dialogo sas - v.le Marazza, 14
Casale Monferrato (AL) - Riposio Giochi - via Roma, 181
Cuneo - Centro Gioco Educativo - contrada Mondovi, 22
Cuneo - Centro Gioco Educativo - via Carlo Emanuele, 20
Ivrea - Didattica Più - via Guarnotta, 33
Orbassano - La Cartolibreria Peano - via San Rocco, 1/b
Moncalieri - Centro Gioco Educativo - via S. Croce, 26
Novara - Libreria La Talpa - v.le Roma, 21/F
Novara - Dialoghi Giochi - v.so Cavallotti, 21
Rivoli (TO) - Centro Gioco Educativo - via Rombò, 35/H
Savigliano (CN) - Città del Sole - via Mazzini, 21/23
Torino - Libreria Zanaboni - c.so Vittorio Emanuele, 41
Torino - Librerie Internazionali SpA - via Roma, 80
Torino - Libreria Feltrinelli - p.zza Castello, 9
Torino - Centro Gioco Educativo - c.so Peschiera, 160
Torino - Games Center - via Lagrange, 15
Torino - Girotondo Tre - c.so Somelier, 33
Torino - Edit. Univ. Levrotto & Bella - c.so V.Emanuele, 26
Torino - Biblos di Artemisia srl - via Cardinal Fossati, 5/6
Vercelli - Dialoghi Giochi - via G. Ferraris, 53

LOMBARDIA

Bergamo - Città del Sole - via Paglia, 9
Bergamo - Polaris - via Moroni, 84
Brescia - Cartolibreria Duca Maurizio - via Lamarmora, 72
Brescia - Barbanzè - via Mazzini, 24
Como - Magazzini Mantovani - via Plinio, 11
Como - Città del Sole - via Milano, 301
Cremona - New Model - c.so Mazzini, 79
Cremona - Città del Sole - galleria XXV Aprile
Desenzano (BS) - Mega Byte - via Castello, 1
Desenzano (BS) - Pegaso - via Roma, 34/a
Lecco (CO) - Cattaneo Luigi - via Roma, 52
Mantova - Libreria Fumettistica - via Nazario Sauro, 8
Milano - Stratelibri srl - via Paisiello, 4
Milano - Pergio Co srl - via S. Prospero, 1 (Cordusio)
Milano - Giochi dei Grandi - via Santa Tecla, 8
Milano - Messaggerie Solferino - via Solferino, 22
Milano - Libreria Feltrinelli - c.so Buenos Aires, 20
Milano - Libreria dello Sport - via Carducci, 9
Milano - Camelot - via Piacenza, 24
Milano - Johnny Reb - via Roncaglia, 18
Milano - La Borsa del Fumetto - via Lecco, 16
Milano - Nuova Libreria Dante srl - via Dante, 12
Milano - Libreria Intern. Ulrico Hoepli - via Hoepli, 5
Milano - Libreria Feltrinelli - via Manzoni, 12
Milano - Libreria Feltrinelli - via Santa Tecla, 5
Milano - Pergio Co srl - via Aldrovandi (Lima)
Monza - Hyperion di Bruna Bencini - via Bergamo, 20
Monza - Città del Sole - via Carlo Alberto, 33
Morbegno (SO) - Città del Sole - vicolo Colombo
Pavia - La Cicogna - c.so Garibaldi, 24
Seregno (MI) - Città del Sole - via Garibaldi, 34
Sesto S. Giovanni - Libreria Tarantola - via Roma, 7
Varese - Città del Sole - via Avegno, 15
Varese - Lib. Marco Pontiggia - c.so Aldo Moro, 3
Varese - Centro Gioco Didattico sas - via Avegno, 15

VENETO

Este (PD) - Marchetto - p.zza Trento, 28
Mestre - Didattica e Ufficio 80 - via Cappuccina, 46/C
Mestre - Nido del Drago - via Palazzo, 50
Padova - Libreria Feltrinelli - via S. Francesco, 7
Padova - Città del Sole - via S. Martino e Solferino, 102
Verona - Città del Sole - via Cattaneo, 8
Vicenza - De Bernardini - p.zza delle Erbe, 13
Vicenza - Dream Master - contrà San Marco, 38
Treviso - Libr. Tarantola Alessandro - via S.Margherita, 32

TRENTINO ALTO ADIGE

Trento - Giochi Creativi - via Calepina, 36

FRIULI VENEZIA GIULIA

Gorizia - Giocolandia - via Buonarroti, 6/B

Gorizia - Faidutti srl - via Oberdan, 6/22

Pordenone - Cartolibreria Universale - via Penne Nere, 1/B
Pordenone - Il Barone Rosso - via Colonna, 12/A
Saclie (PN) - Elefantino Rosa Model - via Dante, 26
San Danile del Friuli (UD) - Storn Centre - via Di Mezzo, 7
Trieste - Euromodel - via Conti, 16
Trieste - Orvisi - via Ponchielli, 3
Trieste - Città del Sole - via Timeus, 4
Udine - Città del Sole - p.zza S. Cristoforo, 14
Udine - Regalcarta di Alviggi Stefano - via Gemona, 39

LIGURIA

Chiavari (GE) - La Zafra - via M. della Liberazione, 36/2
Finale Ligure (SV) - Libreria Cento Fiori - via Ghiglieri, 1
Genova - Libreria Feltrinelli - via XX Settembre, 231/233
Genova - Centro Gioco Educativo - via Santa Zita, 8/rosso
Genova - Libr. Inter.ale Di Stefano - via C.R. Ceccardi, 40/r
Genova - Dice & Dragons - salita del Fondaco, 6/R
Genova - Libreria Feltrinelli - via P.E. Bensa, 32/r
Imperia - La Talpa di Puppo Giacomo - via Amendola, 20
San Remo (IM) - Pon Pon - via Matteotti, 140
Savona - Libreria G.B. Moneta - via P. Boselli, 8/rosso
Savona - Cartolibreria Arianna - via Verdi, 8/r

EMILIA ROMAGNA

Bologna - Il Fenicottero - via Farini, 6
Bologna - Libreria Feltrinelli - p.zza Ravegnana, 1
Bologna - Libreria Nanni Arnaldo - via Musei, 8/a-b-c
Bologna - L'Awele - strada Maggiore, 17
Bologna - Libreria Feltrinelli - p.zza Galvani, 1/H
Bologna - Libreria Feltrinelli - via Larga, 41
Bondeno (FE) - Il Giocattolo - p.zza Garibaldi, 41
Cervia (RA) - Città del Sole - v.le dei Mille, 30
Faenza - Città del Sole - voltone della Molinella
Faenza - Re Artù - via Pasolini, 3
Ferrara - Città del Sole - via del Podestà, 3
Ferrara - Libreria Feltrinelli - c.so Garibaldi, 30/A
Forlì - Libreria Cappelli - c.so della Repubblica, 54
Forlì - Dado e Dada - Centro Commerciale Porta Ravalдино
Forlì - PTB-Giocattolo - c.so Repubblica, 134
Forlì - Edicola-Libreria Masi Livio - via A. Costa, 82
Imola (BO) - Al Giocattolo - via Aldrovandi, 16
Modena - Orsa Maggiore - p.zza Matteotti, 20
Modena - Idea Giochi - via Tomaso Badia, 16
Modena - Libreria Feltrinelli - via Cesare Battisti, 17
Parma - Fiaccadori srl - via al Duomo, 8/a
Parma - Giocapiù - via Farini, 48
Parma - Hobby Center - via Torelli, 1
Parma - Lettoriletto - borgo Felino, 54/A
Piacenza - Casa del Giocattolo - via Cittadella, 10
Ravenna - Stelle e Striscie - via Roma, 178
Reggio Emilia - Bajaland - via Sforza, 7
Reggio Emilia - Città del Sole - via Franzoni, 6/B
Rimini - Emporio Brigliadori - via Gambalunga, 50
Rimini - Città del Sole - porta Gregorio da Rimini, 13
Rimini - Libr. del Professionista - via XXII Giugno, 3
Sassuolo (MO) - Libreria Incontri - p.zza Libertà, 29

MARCHE

Ancona - Libreria Feltrinelli - c.so Garibaldi, 35
Falconara (AN) - Mondo Piccino - via Nino Bixio, 18/A
Iesi (AN) - L'Albero dei Sogni - c.so Matteotti, 105
Pesaro - Cico Hobby - c.so XI Settembre, 35
Pinerolo - Centro Gioco Educativo - via Buniva, 8
Recanati (MC) - Ogni Diletto e Gioco - via Roma, 1/A
Senigallia (AN) - Fantasia Giochi - via Marchetti, 67
Urbino - Supermarket del Giocattolo - via V. Veneto, 41

ABRUZZI

Pescara - Città del Sole - v.le Regina Margherita
Pescara - Libreria Feltrinelli - C.so Umberto, 5/7

TOSCANA

Firenze - Stratagemma sdf - via Alfani, 34/36R
Firenze - Libreria Feltrinelli - via dei Cerretani, 30
Firenze - Bookstop - v.le dei Mille, 85/R
Firenze - Città del Sole - borgo Ognissanti, 37/r
Firenze - G.P.L. srl Libreria Marzocco - via De' Martelli, 22 r
Livorno - Dragon's Lair - via Garibaldi, 44
Lucca - Città del Sole - via Mordini, 49
Massa - L'Antro del Drago - via Angelini, 18
Monsummano Terme (PT) - Lapardi - v.le Martiri, 18/20
Pisa - Libreria Feltrinelli - c.so Italia, 50
Prato - Libreria Il Gufo - via dei Tini, 114
Siena - Messaggerie Bassi - via di Città, 6/8

Siena - Libreria Feltrinelli - via Banchi di Sopra, 64/66
Siena - GI & Co. - via Camoglia, 111
Viareggio (LU) - Libreria della Versilia - via C. Battisti, 70

UMBRIA

Perugia - Brama - via Cortonese, 1/E
Terni - Babylandia - via Orazio Nucola, 7
Terni - Libreria Feltrinelli - Centro Commerciale COSPEA

LAZIO

Frosinone - Arkham - via Tiburtina, 52/54
Latina - Cartolibreria Isonzo - via Priverno, 3
Roma - Pergio Co - via degli Scipioni, 109/111 (Ottaviano)
Roma - Strategia & Tattica - via del Colosseo, 5
Roma - Libreria Feltrinelli - I.go Torre Argentina, 5/a
Roma - Libreria Feltrinelli - via V.E. Orlando, 84/86
Roma - Libreria Feltrinelli - via del Babuino, 39/40
Roma - Anapo - via Nemorense, 37/C
Roma - Baby's Store - v.le XXI Aprile, 56/64
Roma - Città del Sole - via della Scrofa, 65
Roma - Coorte Tiberina - via Conte Verde, 45/A
Roma - La Macchina del Tempo - via Tarquinio Prisco, 50
Roma - Magic Scroll - v.le Appio Claudio, 220/222
Roma - Marzi Otello - p.zza Filippo Carli, 4
Roma - Libreria Arion srl - C.to Comm.le La Romanina
Roma - Libreria Futura - viale Libia, 95
Viterbo - Apriti Sesamo - via della Sapienza, 1

CAMPANIA

Napoli - Libreria Feltrinelli - via T. d'Aquino, 70
Napoli - Gioco e Strategia - Salita Arenella, 22/d
Napoli - Libreria Guida 2 srl - via Merlini, 118
Napoli - Città del Sole - via Kerbakker, 46
Napoli - Effetto Gioco - via Solimena, 37
Napoli - Il Mondo di Camelot - p.zza Olivella, 19
Napoli - Guida Portalba - via Port'alba, 20/23
Salerno - Libreria Feltrinelli - p.zza Barracano, 3/5
Salerno - Free Time - via Clemente Mauro, 1/3

BASILICATA

Matera - Città del Sole - via La Croce, 8
Potenza - Città del Sole - via Vescovado, 19

PUGLIA

Bari - Libreria Feltrinelli - via Dante, 91/95
Bari - Città del Sole - via dell'Arca, 14
Brindisi - Città del Sole - p.zza Cairoli, 37
Foggia - Città del Sole - via Valentini Vista Franco, 8
Lecce - Città del Sole - via B. Croce, 16
Taranto - Città del Sole - via Nititi, 57

SARDEGNA

Cagliari - Libreria Cocco - via Carlo Felice, 76
Cagliari - Città del Sole - via Abba, 21/A
Oristano - Didagìo - Vico Solferino, 6
Sassari - Città del Sole - via Usai, 31
Sassari - Azuni di Longobardi Antonio - v.le Mancini, 15

SICILIA

Catania - Lib. De Martinis Associati - via F. Crispi, 235
Catania - Città del Sole - v.le Ionio, 40
Palermo - L.M. di Carzan Giulio - via G. Leopardi, 65
Palermo - Città del Sole - via Libertà, 43

Compilare, ritagliare e spedire a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano - tel. 33100413

Desidero ricevere n..... copie del libro FANTACALCIO Serie A 95/96 a L. 28.000 cad. (più L. 2.000 di spese di sped.)

Nome.....

Cognome.....

Via.....

Cap..... Città.....

SISTEMA DI PAGAMENTO

- ☐ pagherò in contanti alla consegna + costo dei diritti di
☐ contrassegno
☐ pago subito e allego in busta chiusa:
☐ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit ricevuta originale di versamento su c/c postale n.17200205 intestato a Studio Vit.

IORI LIBRERIE

Casa: **PSYGNOSIS/SONY**N°Giocatori: **1/2**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **3**

Automobilisti feroci, è giunto il vostro momento! Non più diritti di precedenza, né semafori da dovere rispettare o pedoni che cam-

minano così inco-scientemente proprio in mezzo ai marciapiedi! *Twisted Metal* vi farà finalmente conoscere un mondo dove chi più infrange le regole stradali, più ha la probabilità di non soccombere. O almeno così sembrerebbe, a giudicare dalle peculiarità di questo nuovo titolo

TWISTED METAL

di guida/sparatutto. A quanto pare dovrete infatti abbandonare il ruolo di persone comuni per calarvi nei panni dei criminali stradali più incalliti e, a bordo del vostro mezzo (si va dalla motocicletta al bigfoot) abbattere a suon di laser e cannonate tutti gli



Gli avversari oltre che essere superati, possono essere spazzati via.

COSA NON SI FAREBBE PER TROVARE UN POSTO IN CENTRO

In *Twisted Metal* si parte sempre in affollata compagnia. Ovvero: nella migliore per sfogare i vostri più oscuri istinti, se non temete di fare il peggio i vostri avversari non sono di quelli che si fanno spazzare.

SWEET TOOTH



Il veicolo più veloce e maneggevole. È un'auto sportiva di serie, con un motore potentissimo. È molto facile da guidare, ma è anche molto fragile.

YELLOW JACKET



È la più piccola e leggera delle auto. È molto facile da guidare, ma è anche molto fragile. È la migliore per sfuggire ai nemici.

DARK SIDE



È la più grande e pesante delle auto. È molto difficile da guidare, ma è anche molto resistente. È la migliore per sfuggire ai nemici.

OUTLAW



È la più grande e pesante delle auto. È molto difficile da guidare, ma è anche molto resistente. È la migliore per sfuggire ai nemici.

THUMPER



È la più grande e pesante delle auto. È molto difficile da guidare, ma è anche molto resistente. È la migliore per sfuggire ai nemici.

CRIMSOM FURY



È la più grande e pesante delle auto. È molto difficile da guidare, ma è anche molto resistente. È la migliore per sfuggire ai nemici.

PIT VIPER



È la più grande e pesante delle auto. È molto difficile da guidare, ma è anche molto resistente. È la migliore per sfuggire ai nemici.

WARTHOG



È la più grande e pesante delle auto. È molto difficile da guidare, ma è anche molto resistente. È la migliore per sfuggire ai nemici.

MR. GRIMM



È la più grande e pesante delle auto. È molto difficile da guidare, ma è anche molto resistente. È la migliore per sfuggire ai nemici.

SPECTRE



È la più grande e pesante delle auto. È molto difficile da guidare, ma è anche molto resistente. È la migliore per sfuggire ai nemici.

HAMMERHEAD



È la più grande e pesante delle auto. È molto difficile da guidare, ma è anche molto resistente. È la migliore per sfuggire ai nemici.

ROAD KILL



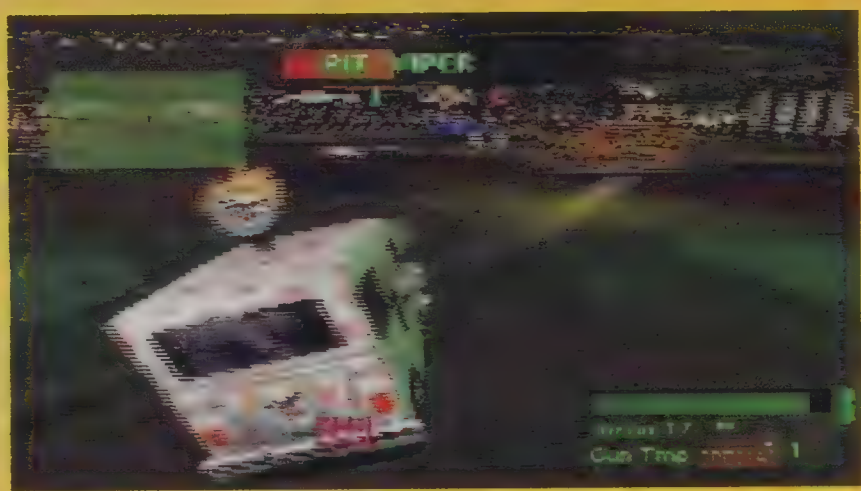
È la più grande e pesante delle auto. È molto difficile da guidare, ma è anche molto resistente. È la migliore per sfuggire ai nemici.

avversari presenti lungo le vie. I vostri antagonisti cambieranno in funzione del mezzo da voi inizialmente scelto, e aumenteranno di numero livello dopo livello. Fino allo scontro col boss finale sui tetti dei grattacieli cittadini: un carro militare corazzato e armato fino ai denti, che altri non è che il trionfatore del torneo di *Twisted Metal* dell'anno precedente. Per il vincitore, il fantomatico Calypso, l'organizzatore degli scontri, soddisferà anche il più impossibile dei desideri, dimostrando così la sua onnipotenza e fornendo, tra l'altro, un'ottima occasione ai concorrenti per tentare di disintegrarsi a vicenda. Fin qui andrebbe anche tutto bene, peccato solo che *Twisted Metal*, rispolverando un concept di gioco che meritava una degna rivisitazione, si perda in una serie di mancanze che alla fine fanno sentire il loro peso: le collisioni fra gli sprite sono spesso inesatte (capita per esempio che, avvicinandosi troppo a un muro, si riesca a vedere cosa c'è dall'altra parte), i mezzi sono poco curati graficamente, la guida in soggettiva è troppo difficile da usare e, vero colpo di grazia, il gioco presenta solamente cinque quadri, dei quali il primo brevissimo. Certamente l'opzione per due giocatori risolveva parzialmente le sorti di questo prodotto, ma ciò non toglie che, a fronte di un lavoro spesso approssimativo sul lato tecnico, ci si sarebbero dovuti aspettare almeno il doppio, se non il triplo di stage. Un vero dispiacere perché la giocabilità non è malaccio e all'inizio ci si diverte anche, ma chiedere di accontentarsi solo di questi elementi mi sembra comunque un po' pretenzioso.

• *Orwell 2000*



La possibilità di giocare in due (la più divertente) è garantita dallo split screen.



PLAYSTATION

TWISTED METAL

Twisted Metal prende direttamente spunto da *Quarantine*, titolo ormai abbastanza vecchiotto già apparso per PC e in un secondo tempo per 3DO. A differenza di quest'ultimo, TM lascia una scelta più piacevole e varia dei mezzi a disposizione con i quali si può portare a termine la partita, e un'ambientazione cittadina che ho trovato leggermente più realistica, sempre tenendo ben presente l'atmosfera che il gioco vorrebbe riprodurre. È un vero peccato però, che durante tutto la partita si riscontrino errori di prospettiva e un'inconsistenza dei poligoni non da poco e, oltretutto, la grafica con cui è stato realizzato il gioco non possiede una grande definizione dei particolari, soprattutto se consideriamo i colori scelti per gli ambienti, che altro non fanno se non contribuire a una fastidiosa confusione visiva che impedisce lievemente l'azione. Dispiace che lo sviluppo di questo titolo abbia preso un corso così deludente, perché l'idea di poter scannarsi con altri avversari di grattacielo in grattacielo è davvero divertente.

AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Anche se all'inizio non sembrerà semplice, con un po' di esperienza troverete il controllo del mezzo abbastanza gradevole, anche se non realistico.

SFIDA

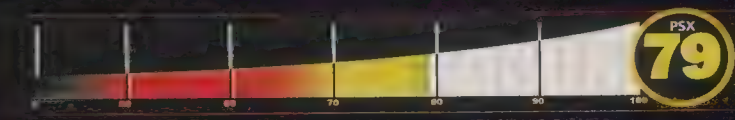
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Malgrado l'area di gioco sia ampia, la quantità di avversari da abbattere vi terrà sempre sulle spine, anche se purtroppo cinque schermi si finiscono in fretta.

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sebbene il gioco utilizzi volutamente colori solenti per i suoi ambienti, la grafica non è all'altezza del potenziale della console.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Hard rock e heavy metal ben si prestano a sottolineare le frenetiche azioni di gioco. Ottima anche l'idea di associare a ogni mezzo una caratteristica sonora.



SOTTO CONTROLLO



Casa: **SEGA**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **NO**

Livelli di difficoltà: **1**

Per essere una fra le prime simulazioni di battaglie aeree su Saturn, questo *Wing Arms* ha intrapreso una via abbastanza inusuale: non jet supersonici

o space shuttle iper armati con laser e missili a ricerca, ma aerei risalenti alla seconda guerra mondiale, che annoverano nel loro arsenale semplicemente un mitragliatore e qualche razzo da sparare prendendo bene la mira. Ma non per questo è detto che ci si debba divertire di meno, anzi! Tanto per cominciare tutta la parte grafica è molto ben curata, con i sette aerei selezionabili particolareggiatissimi e gli elementi di terra fatti altrettanto bene; la sensazione di stare nei cieli a combattere è vivida grazie anche a una colonna sonora (musiche ed effetti) di tutto rispetto, ma soprattutto le velocità non elevatissime e un calcolo delle collisioni pressoché perfetto permettono di effettua-



La manovrabilità degli aerei varia da modello a modello.



È possibile selezionare due tre tipi di visuale differente. All'interno dell'abitacolo, come in questo caso, si ha una sensazione di volo maggiore.



Oltre ai combattimenti aerei alcune missioni richiedono il volo radente.



In questo caso l'attacco è a una piattaforma petrolifera marina.

WING ARMS

QUANDO GIRANO LE PALE

Il gioco sa offrire inseguimenti e scontri aerei incredibili, dandovi inoltre la possibilità di scegliere il vostro aeroplano preferito fra i sette disponibili, che si differenziano per manovrabilità e velocità di volo.

J7W



Questo strano mezzo ha l'elica posizionata posteriormente, imprimendo così una grande velocità di volo ma una guidabilità a dir poco scarsa. Velocità massima: 750 km/h.

MK. I



Come il modello P-51, le sue mitragliatrici garantiscono una buona offesa per gli aeroplani nemici. Lento ma manovrabile. Velocità massima: 568 km/h.

ME 262



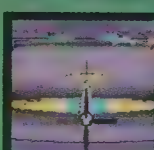
Il più veloce in assoluto tra tutti i mezzi a disposizione. Peccato che non abbia una buona potenza di fuoco e sia molto poco resistente ai colpi nemici. Velocità massima: 870 km/h.

F6F



Ottima potenza di fuoco e buona velocità. Non è uno tra gli aeroplani più manovrabili, ma sicuramente non è da scartare. Velocità massima: 594 km/h.

P-51



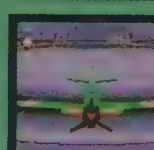
Molto maneggevole e ottimamente armato, questo piccolo aeroplano è dotato di tre mitragliatrici per ala e di una buona resistenza ai colpi.

P-38



I due motori montati su questo mezzo offrono una grande stabilità in volo, a discapito però di una certa lentezza nelle virate. Resistente e potente. Velocità massima: 666 km/h.

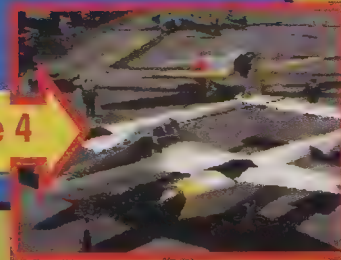
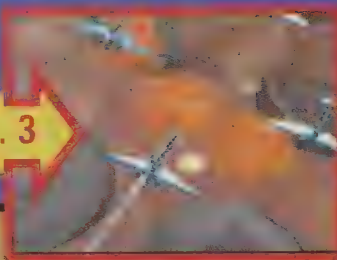
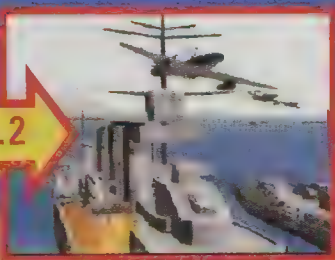
A6M



Questo piccolo mezzo da combattimento garantisce un buon controllo unito a una discreta potenza di fuoco. Velocità massima: 565 km/h.

SULLE ALI DELLA VITTORIA

Le formazioni aeree, gli inseguimenti e gli scontri con le navi nemiche mostrano i pericoli che dovremo affrontare durante il gioco.



re manovre millimetriche, come ad esempio inserirsi in una squadriglia nemica e muoversi uniformemente ad essa (prima di iniziare a sparare, ovviamente). Durante il volo si hanno costantemente sott'occhio tutti gli strumenti indispensabili alla battaglia, e si possono poi selezionare tre differenti viste (dall'abitacolo, anteriore e posteriore) per rendersi conto in ogni momento della propria posizione rispetto agli avversari. Il compito è quello di completare, di volta in volta, delle missioni di difficoltà sempre crescente: si va dal semplice abbattimento di aerei che non risponderanno neanche al fuoco, a epici duelli con piloti esperti, fino alla distruzione di costruzioni armate e scontri nei meandri di costoni rocciosi. Provare tutti i mezzi a disposizione non è poi una perdita di tempo, ognuno ha caratteristiche proprie ben distinte, come il tipo di mitragliatrice, oltre alle normali differenze di velocità e maneggevolezza. Peccato solo che il numero delle missioni non sia dei più elevati (solo quattro), e che si assista un po' troppo spesso a rallentamenti o sfarfallii durante il corso delle manovre più azzardate. In ogni caso giri della morte, improvvise picchiate e attacchi fulminei a ignare formazioni di passaggio restano all'ordine del giorno, con la naturale conseguenza di giocare non tanto per arrivare alla fine del tutto, ma per puro e semplice piacere di avere tra le mani un prodotto impegnativo, divertente e "pulito" al punto giusto.

• **Orwell 2000**

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)



Avvicinandosi alle basi nemiche è necessario fare molta attenzione agli armamenti difensivi che ci vengono scaricati addosso. Nell'immagine qui sopra, un missile partito dalla piattaforma ci ha appena fatto barba e capelli.



WINGARMS

Dopo aver visto il non troppo esaltante *Air Combat* per PSX, che almeno i programmatori della Sega sono riusciti a sfornare un titolo decisamente più appetibile, sia sotto il punto di vista della giocabilità che di quello della difficoltà. *Wing Arms* è decisamente improntato verso un tipo di gioco più arcade, eliminando così tutti quei fattori tipo lo "stallo" dell'aereo tipico delle simulazioni, ma senza compromettere un certo realismo. Anche gli inseguimenti aerei e gli scontri nel cielo aperto sono senza ombra di dubbio più coinvolgenti di quelli presenti nel titolo della Namco. I paesaggi sono ricchi e dettagliati, così come lo sono tutti i mezzi controllabili e quelli che dovrete abbattere per completare le lunghe e bisogne dire missioni. Se non fosse stato per qualche difettuccio di troppo, come i rallentamenti ai quali ogni tanto si può assistere durante le parti più "calde" del gioco, e qualche elemento un po' troppo poco realistico, come la possibilità di inabissarsi nell'acqua e la scarsa quantità di missioni, *WA* avrebbe avuto un voto migliore.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

SATURN

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sistema di controllo non è dei più semplici ma migliora con l'esperienza, peccato per alcune sezioni del gioco leggermente frustranti.

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

L'impossibilità di salvare e i pochi checkpoint di disposizione rendono ardua finire il gioco. Oltre a questo quattro missioni sono troppo poche.

GRAFICA

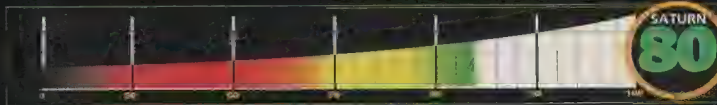
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

A parte qualche raro rallentamento, la CPU riesce a gestire un gran numero di aerei e schiere aeree senza problemi. I paesaggi sono ricchi e dettagliati.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Alcune suone di continui combattimenti aerei e effetti sonori molto coinvolgenti. Il rumore del motore dell'aereo è molto convincente.

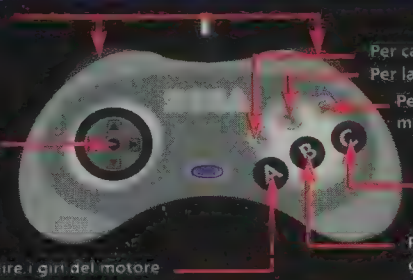


SOTTO CONTROLLO

Rotazione sull'asse a sinistra

Per controllare le evoluzioni dell'aereo

Per diminuire i giri del motore



Per cambiare visuale
Per lanciare i missili
Per avvalersi della mappa

Per aumentare i giri del motore
Per utilizzare la mitragliatrice

Casa: SONY

N°Giocatori: 1/2

Continua?: SALVATAGGI

Livelli di difficoltà: 4

"Sport insani per una generazione estrema"... È questa la frase apposta sul retro della confezione di

Extreme Games,

e vorrebbe riassumere lo spirito del gioco stesso, anche se francamente non so quanto possa essere nocivo farsi

una corsetta in skate-board, rollerblade, mountain bike o street

luge. Nonostante questo, la suddetta dicitura

acquista un certo significato, quando ci si accorge che per

vincere bisogna ricorrere alle

scorrettezze più

sadiche: pugni,

calci e la possibilità di disseminare

ostacoli al proprio passaggio sono

cose all'ordine del giorno, basti

pensare che perfino i giocatori

gestiti dalla CPU non si rispar-

miano in quanto a gentilezze

del genere. Adesso immagi-

nate questo semplice mecca-

nismo su cinque piste infar-

cite di trampolini, bivi, stra-

de nascoste, bonus vari e

avrete la ricetta che compo-

ne il titolo in questione, con

in più la possibilità di giocare

in due (buono lo split-screen)

scegliendo fra quattro diffe-

renti mezzi (ognuno con pecu-

liarità proprie e ben distinte) e

sedici piloti. A ogni gara vinta si

accumulerà del denaro che con-

sentirà l'acquisto di attrezzature

sempre più professionali, mentre

accaparrandosi tutti i bonus di

una pista (rappresentati da porte

sotto le quali passare) si accederà

a un succoso, monetariamente

parlando, bonus stage. Sotto l'a-

spetto grafico EG non ha troppo

da invidiare a titoli del calibro di

Daytona o Ridge Racer: il texture

non fa una grinza nemmeno nel

modo a due e i corridori stessi

non sono per niente male; la

Extreme Games



STRADE DI SANGUE

La stagione estiva comprende la partecipazione di tutti i mezzi selezionabili: skateboard, rollerblade, mountain bike e street luge. Durante il campionato affrontate i vari percorsi in sequenza, cercando di qualificarvi nei primi tre posti e di totalizzare il massimo punteggio ottenibile, passando sotto alle porte-bonus sparse per i tracciati. Con l'aumentare dei vostri guadagni avrete la possibilità di acquistare mezzi più veloci e quindi maggiormente competitivi.

SOUTH AMERICA



Sotto il sole cocente dell'altipiano Sud degli Stati Uniti, dovete gareggiare in un tracciato completamente circondato dalla vegetazione, ricco di fontani e lussuosi ponti di legno. Colonne, vasi, statue rotondi e nasi di piuma sono all'ordine del giorno e vi saranno parecchia filo da torcere.

ITALY



La pista in questione attraversa più parti d'Italia, dalla valle dei templi al Colosseo, fino ad arrivare ai vicoli di Napoli e alla torre di Pisa. Il popolo statunitense non deve comunque avere una grande considerazione per la nostra penisola, basti guardare i punteggi sopra le strade della città partenopea, appena come fossero strada. Tra tutti i percorsi è quello con il più alto numero di ostacoli, posizionati nei punti più impossibili.

UTAH



Sono zona per le strade coinvolgenti del Gran Canyon, ma dove l'orrore sfoga alla prima infelice sabbia e molare sassetti a tutta birra. I percorsi più frequenti sono causati da grossi mezzi che cadono dall'alto, da sbarrate che si alzano e si abbassano e da treni in lussuosi. Molto più veloci, molto americani.

LAKE TAHOE



Tutta riva del grande lago, le strade circolanti attorno forti pendenti, ricche di curve pericolosissime. In questa fase è fondamentale padroneggiare bene il mezzo, cercando di non farsi perdere troppa velocità nei tornanti: oltre a tutto ciò bisognerà vedersela con falde di neve, tutti e tutti.

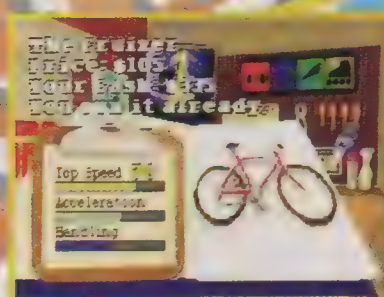
SAN FRANCISCO



Probabilmente il tracciato più complicato, trova spazio tra i grandi saliscendi della splendida città di San Francisco, in questa casa la vostra bravura sarà messa a dura prova obbligandovi a super sfiorare alla perfezione velocità e affaticamento del vostro veicolo. Tranne di passaggio, più di ostacoli di stile, riciclati, tutti e tutti sono apparsi sempre problemi che vi accompagneranno fino alla fine della pista.



I paesaggi sono piuttosto evocativi, ma giocando avrete ben poco tempo per fare turisti. Fate attenzione agli ostacoli improvvisi, ce ne sono da tutte le parti.



dovizia di particolari sia in pista che per i fondali è eccellente, le ambientazioni semplicemente entusiasmanti... Peccato non si possa dire altrettanto della giocabilità! Lo scopo primario altri non è che fare soldoni per comprarsi i mezzi migliori, i movimenti dei personaggi mostrano non pochi difetti (impedendo cose come l'accelerazione in curva o una buona sterzata nelle situazioni di "emergenza"), il numero delle piste non è proprio elevatissimo e per la quasi totalità dei vari percorsi si sente la forte mancanza di un po' di sana velocità: va bene che non si tratta di mezzi a motore, ma quando ci si inizia ad annoiare a metà gara, magari senza avere giocato delle ore di seguito, la cosa si fa abbastanza fastidiosa. Nonostante questo *Extreme Games* rimane comunque un titolo di buona attrattiva, per chiunque preferisca i picchiaduro ai giochi di guida.

•Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

EXTREMES GAMES

Non si può certo affermare che quando l'Electronic Arts presentò il suo *Road Rash* per 3DO, le aspettative dei videogiocatori furono deluse: il titolo sapeva garantire una grande giocabilità, unita a tutta una serie di incredibili situazioni e a un chiaro miglioramento del prodotto in questione rispetto alle versioni per i 16 bit. Questa volta è il team della Sony Entertainment a provarci, riproponendo lo stesso tipo di motore grafico che tanto aveva appassionato in RR, innestandolo negli sport estivi che periodicamente infiammano i sentimenti del popolo americano. Sebbene il risultato non sia del tutto malvagio, soprattutto sotto l'aspetto grafico, visto che le ambientazioni sono molto suggestive e il gioco non presenta fastidiosi effetti di clipping, *Extreme Games* non riesce a coinvolgere tanto come il suo simile, vuoi per il fatto di non poter gareggiare tranquillamente senza essere picchiati a destra e a manca, vuoi perché l'intero gioco è permeato da una sensazione di lentezza abbastanza fastidiosa.

AGIRE & PENSARE



GIOCABILITÀ

Il sistema di controllo è semplice da utilizzare e risponde bene ai comandi.

SFIDA

Il gioco non riesce a trasmettere pienamente la sensazione di agonismo, oggi tanto si ha l'impressione che anche gli avversari sbucino allo spunto del nulla.

GRAFICA

Il disegno delle scene e dell'ambiente è curato e rende l'effetto scorcio del mondo, ma non è sufficiente a rendere il gioco più interessante.

ONORE

Accompagnamento musicale monotematico e alla lunga abbastanza noioso. Gli effetti sonori, al contrario, sono molto realistici e convincenti.



SOTTO CONTROLLO



PICCHIADURO

Casa: **SNK**

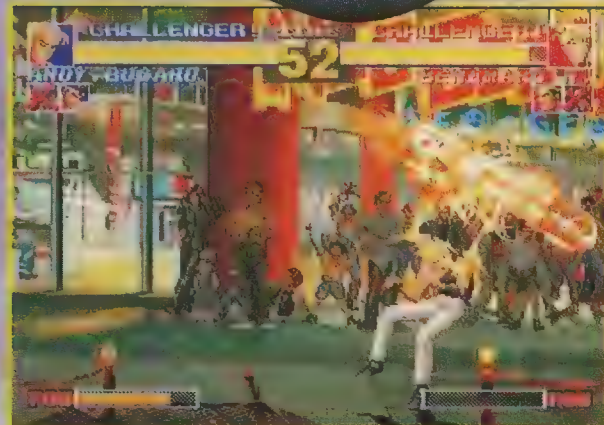
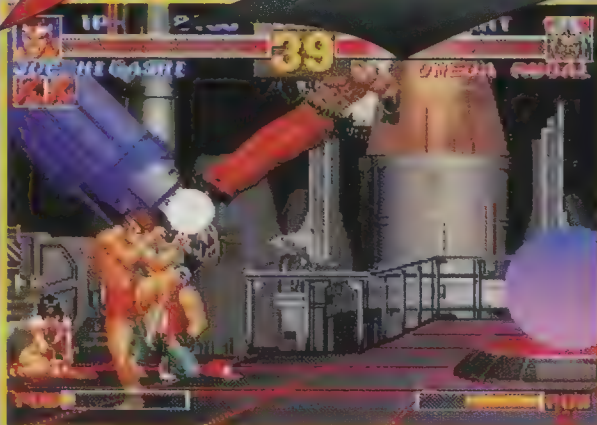
N° Giocatori: **1/2**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **8**



Sembra quasi incredibile vedere come non possano passare più di due mesi (a volte basta molto meno) senza che aumenti il numero dei picchiaduro uno contro uno per il Neo-Geo. Dopo il bellissimo *Fatal Fury 3*, è stato il turno di *Savage Reign* (un prodotto piuttosto mediocre e di scarso impatto) e ora ci troviamo di fronte al seguito di uno dei titoli della SNK più acclamati: *King of Fighters '94*. Questo picchiaduro è stato uno dei maggiormente innovativi dell'ultimo anno, infatti non adoperava più la formula della vittoria dopo due round, ma inseriva l'interessante novità di un combattimento con tre contendenti per parte, uno alla volta. Il tutto si svolgeva secondo il sistema "chi vince resta" e il lottatore rimasto in piedi alla fine del round aveva la possibilità di sfidare il successivo dell'altra squadra, conservando l'energia del precedente combattimento. Questa sistema aveva dei reali vantaggi: prima di tutto rendeva il gioco più vario (otto team da controllare per un totale di ventiquattro combattenti), più divertente e capace di accontentare un più ampio numero di giocatori, dato che erano stati presi lottatori da due delle saghe più famose della SNK, *Fatal Fury* e *Art of Fighting*, con l'aggiunta di qualche nuovo personaggio per completare la rosa delle scelte. Ovviamente non mancavano le mosse speciali e le supermosse finali e, per l'occasione, era stata aggiunta una "power bar" che aumentava la potenza dei colpi e



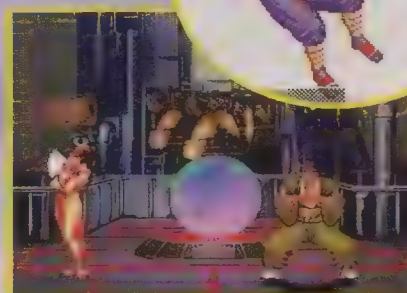
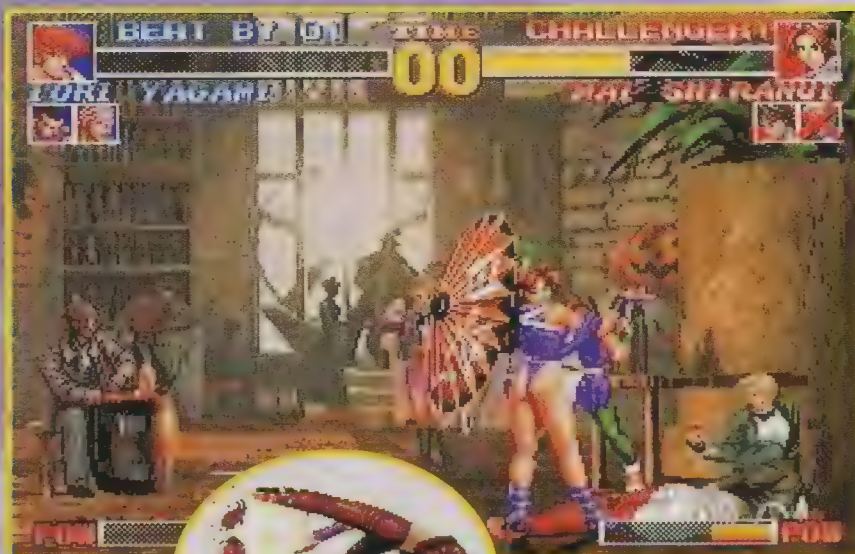
I PRIMI PASSI

Nella bellissima sequenza introduttiva ci sarà una carrellata generale di tutti i team e una misteriosa visuale del caro Rugal, tornato con qualche sorpresa.

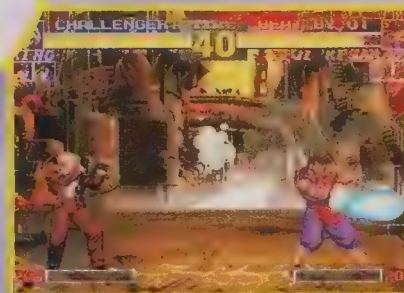


TRE SONO MEGLIO DI UNO

In KOF '94 sono stati mantenuti tutti gli otto team del suo predecessore. Il team "Squadrone" è stato quello composto dai tre americani, indubbiamente uno dei più scarsi e meno adatti del gioco. Al suo posto è stato aggiunto un nuovo team composto da due vecchie conoscenze e da un personaggio del tutto nuovo. I due personaggi noti sono Eli Kusanagi, la soga nemica della famiglia Sakazaki (quella di Ryu, Yuri e Takuma per intenderci) apparsa per la prima volta in Art of Fighting 2, e Billy Kane, vecchio galea della serie del Fatal Fury (era uno dei boss finali nel primo e nel secondo episodio) e mentore giurato di Terry Bogard. Il lottatore nuovo, Iori Yagami, è invece una copia personalizzata di Kio Kusanagi: in possesso di tutti lo stesso stile di lotta e di movimento, è una migliore forza fisica. Per la cronaca la famiglia di Kio e Iori sono in conflitto da secoli ed entrambi cercano su strada uomini per regolare definitivamente i conti.



Il primo dei due avversari finali è il padre di Kio, maestro nell'uso del fuoco.



Premendo i tasti A e B insieme è possibile evitare gli attacchi nemici.

•Air

Si ringrazia Gevin (NA)

THE KING OF FIGHTERS

Ormai il numero dei picchiaduro della SNK ha raggiunto un numero incalcolabile. Il primo KOF era sicuramente un ottimo gioco, vario quanto basta, divertente e intuitivo, ma su Neo-Geo CD soffriva la terribile pecca di possedere caricamenti quasi eterni. Questo suo sequel possiede tutto in meglio (grafica, sonoro, ecc.), nuove mosse, nuovi personaggi, la fantastica opzione per creare i team e degli accessi al disco intelligenti, tuttavia non raggiunge il Power Game. Ormai il panorama dei picchiaduro è troppo vasto e un gioco che non possiede delle vere novità o dei punti di particolare interesse non ha possibilità di spiccare. Non fraintendetemi, KOF '95 è un gran gioco e gli amanti dei prodotti SNK lo troveranno assolutamente fantastico, semplicemente non dice nulla di nuovo, per quanto presenti nel migliore dei modi tutto quello che può offrire. Il migliore è ancora Fatal Fury 3, ma se amate i picchiaduro in 2D e volete un'alternativa al titolo precedente, questo KOF95 è proprio quello che fa per voi.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ P

NEO GEO

GIOCABILITÀ

È facilissima imparare a giocare e continuando a fare partite risulta sempre più coinvolgente, soprattutto grazie all'opzione per creare i Team.

SFIDA

Come per il precedente KOF, la difficoltà di questo gioco è notevolmente alta a causa della necessità di adattarsi a numerosi stili di combattimento.

GRAFICA

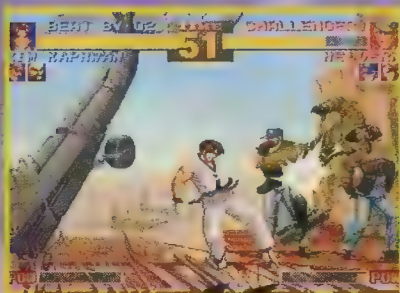
Ottima in ogni aspetto dato che sia i personaggi che i personaggi sono stati realizzati con grande cura.

SONORO

Come sempre il Neo-Geo CD si fa rispettare visto che tutti i suoi giochi sono accompagnati da una grande colonna sonora.



SOTTO CONTROLLO



Casa: KONAMI

N°Giocatori: 1/4

Continua?: Sì

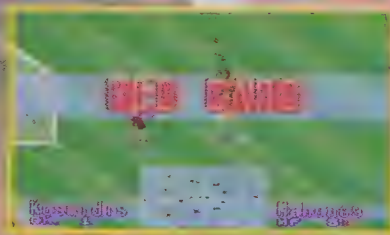
Livelli di difficoltà: 5



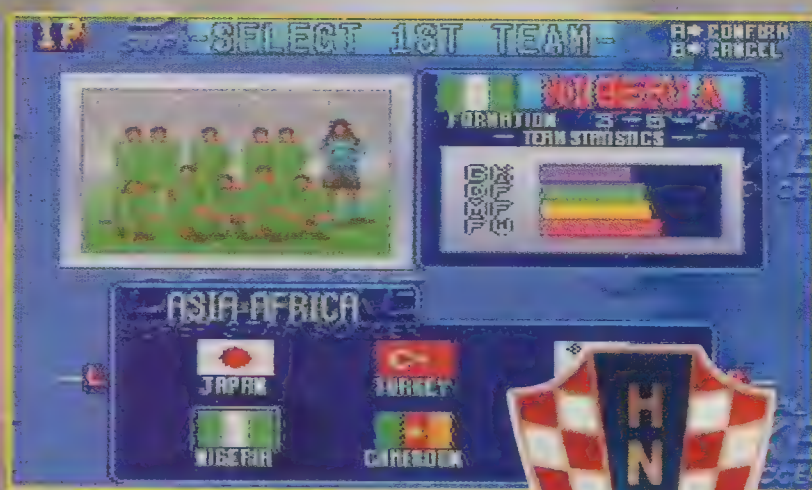
Forte del successo della prima versione, la Konami ha ben pensato di lanciare il seguito del loro acclamato gioco di calcio. Centinaia di opzioni vi accolgono appena inserita la cartuccia:

voLETE giocare un'amichevole, un torneo con gli amici o contro il computer, una coppa o un campionato, volete selezionare il tipo di campo, le condizioni atmosferiche, il livello di difficoltà, la severità dell'arbitro, volete creare da voi dei giocatori con caratteristiche da voi decise, disegnare le loro maglie, sfidarvi ai calci di rigore (opzione Baggio-Baresi-Massaro), allenarvi in difesa, in attacco, a tutto campo, creare marcature ad uomo scegliendo il marcatore e il franco-bollato, decidere l'atteggiamento della vostra squadra, decidere di applicare la tattica del fuorigioco, pressare a tutto campo o solo nella vostra metà? Potete fare tutto ciò e anche di più.

Una volta scesi in campo sarete lieti di ritrovare la stessa ottima giocabilità del primo titolo, solo con qualche cosina in più: scoprirete che è possibile creare triangolazioni "lunghe", lanciando in profondità il giocatore che ha cominciato l'azione con una semplice combinazione di tasti, celare il pallone dietro il rapido movimento delle gambe che compiono un perfetto "paso doble", commettere fallo sul portiere, crossare in scivolata, palleggiare sulla linea dell'out e fare un traversono in rovesciata, creare schemi sui calci piazzati, uscire con il portiere e raggiungere l'area avversaria (Higuaita docet) e fare mille altre cosucce ancora. Come già accadeva nel primo titolo, i giocatori (molti dei quali sono perfettamente riconoscibili, come Gullit, Valderrama, Baggio, Vialli) colpiscono al volo, di tacco, fanno



I falli sul portiere sono possibili ma sono sempre puniti con l'espulsione.



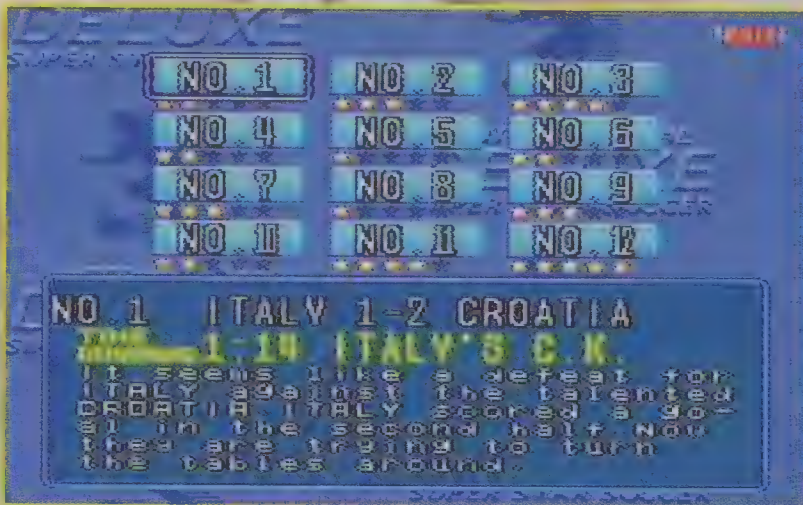
Le squadre disponibili provengono da quasi tutti i continenti, manca l'Australia.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



Il radar sul fondo dello schermo è molto utile per impostare le azioni.



colpi di testa in tuffo, rovesciano con grande abilità, i portieri sono più bravi che in passato volando da palo a palo, uscendo tra i piedi degli avversari o in presa alta. Gioco perfetto? No, guardate il box...

• Paddy



NO, COSÌ NON VA

Cosa allontana ISSDeluxe dalla perfezione? Ci sono due o tre particolari che gli amanti del calcio non riusciranno proprio ad apprezzare: il primo, e più appariscente, è la facilità con la quale potrete sognare dalla linea di fondo, scavalcando il governo portiere con una precipitante - per il realismo - frequenza. Un altro aspetto disdicevole è dato dal fatto che spesso riuscirete a superare gli avversari in dribbling, dato che gli stessi sembrano un po' fermi sulle gambe. E che dire dello schema di gioco, purtroppo comune a molte squadre, che vede i nostri avversari crossare dalla metà campo per un compagno posto al limite dell'area che, pur da solo, tenta un'improbabile colpo di testa invece di coinvolgere e tirare?



SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Questo gioco è davvero molto completo: a prescindere dai difettucci già evidenziati si possono fare cose mai viste prima in un videogioco di calcio. Pensate ad una qualunque azione (esempio: rubare palla con un tackle nella propria area di rigore, passarla al centro del campo dopo una fuga di una ventina di metri, smistarla sulla fascia, avventurarsi prima in dribbling e poi in palleggio, quindi crossarla al centro ed infine spedirla in rete, portiere avversario permettendo), sappiate che è possibile replicarla in ISSDeluxe. Per quanto riguarda i tiri ed i passaggi, questi possono essere indirizzati con precisione davvero millimetrica, con tanto di effetto, a patto di allenarsi parecchio, e questo vale per tutti i colpi del gioco. Il trucco è tutto qui: se dedicherete la prima settimana di gioco al puro allenamento tecnico - palleggi, colpi al volo, triangolazioni, calci piazzati - vi divertirte moltissimo ma se giocherete questo titolo con superficialità sarete frustrati dall'alto grado di difficoltà e dalla bravura dell'avversario elettronico.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

SUPER NES

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Questo gioco è davvero molto completo: a prescindere dai difettucci già evidenziati si possono fare cose mai viste prima in un videogioco di calcio.

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Infiniti team, 35 squadre, possibilità di creare team e giocatori, gioco in simultaneo per 24 persone.

GRAFICA

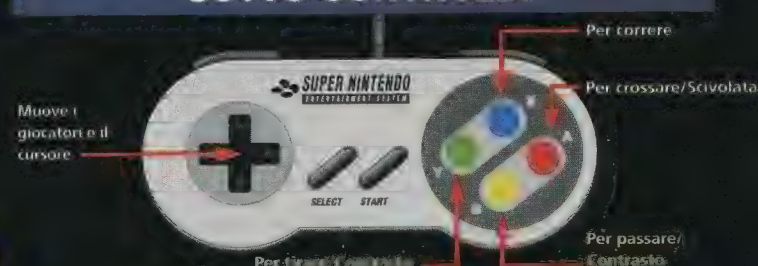
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Coloratissima, è tanto dettagliata da farvi capire perfettamente cosa stanno facendo: colpi per colpo, i ventidue in campo, l'arbitro, i guardalinee, i parrucchi e i cani (?!).

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ottimi gli effetti, favolosa la telecronaca a due voci in giapponese che commenta ogni singolo colpo. La versione europea ha un commento più comprensibile. In la fegh...



SOTTO CONTROLLO



N.B. La combinazione di più tasti vi permette di effettuare azioni particolari.

SPARATUTTO

Casa: **PSYGNOSIS**

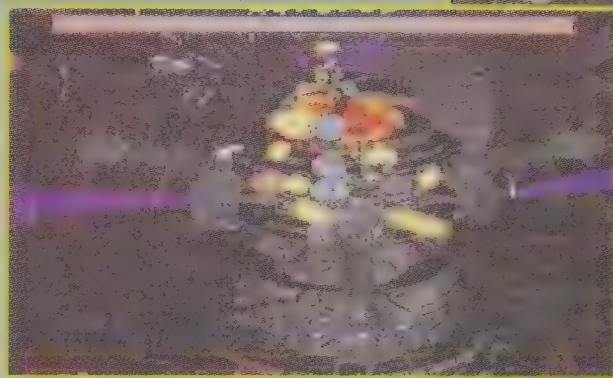
N°Giocatori: **1**

Continua?: **NO**

Livelli di difficoltà: **3**

A bordo dello Scavenger Four partite alla volta di vari pianeti per distruggere le installazioni nemiche. Novastorm è stato costruito intorno a una grafica mo-

zafiato, era dunque inevitabile che sia la storia che lo stile di gioco ne risentissero pesantemente. Infatti, tutto quello che vi è richiesto è di tenere costantemente premuto il pulsante di fuoco e di evitare i vari ostacoli che, tuttavia, non richiedono un grande impegno visto che, partita dopo partita, si trovano sempre nella stessa esatta posizione. In fondo questa tecnica sta alla base di ogni sparattutto ma, se non altro, di solito si può almeno decidere la strada e la strategia migliore per arrivare alla fine del livello. Per chi non l'avesse ancora capito, Novastorm è una sorta di laser-game in stile *Dragon's Lair*, anche se molto più divertente. In pratica



NOVASTORM



Mentre si svolge in giro per il pianeta bisogna fare attenzione a non andare a sbattere contro quelle colonne.



Il boss della fine del primo livello è questa strana astronave piena di punte. Per abbatterla bisogna colpirla al centro.

NOVASTORM

Novastorm è un gioco che ci è ormai familiare, visto che è uno dei più divertenti, e al tempo stesso spettacolari, sparattutto puramente arcade per PC (non che ci volesse molto). Tuttavia, le differenze tra le due versioni sono molteplici e, purtroppo per noi amanti delle console, la versione per PSX è peggiore sotto diversi aspetti e migliore solo per alcuni. Inespugnabilmente, la maggior parte delle ambientazioni e alcuni boss di fine livello sono stati ridisegnati e non sempre in meglio. Inoltre, ora il sistema di potenziamento delle armi è molto più meccanico e il controllo dell'astronave è meno preciso. Ma, in realtà, il vero problema è che da una console della nuova generazione forse è lecito aspettarsi qualcosa di più di un semplice incrocio tra *Dragon's Lair* e *Space Invaders*. Benché sia molto divertente, infatti, lo stile di gioco è fin troppo classico e alla fine rischia di diventare pure noioso. Insomma, va bene se volete far vedere ai vostri amici di quali prodezze grafiche sia capace la vostra nuova macchina, ma non se volete passare una notte insonne.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Per un po' di divertimento, ma alla fine si procede nel gioco solo per vedere l'ambientazione del mondo successivo.

SFIDA

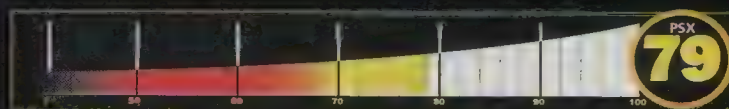
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Tre livelli di difficoltà per un gioco che va finito tutto di un fiato visto che non si può continuare né salvare la posizione.

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Tutto il gioco si basa sulla grafica, non poteva quindi non essere ben realizzata e molto spettacolare, ma alcuni livelli per PC erano più belli.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Musica perfetta per andare in giro a distruggere un po' di astronavi nemiche.



SOTTO CONTROLLO



sullo schermo scorrono delle sequenze video in cui sono disegnati canali, ponti e ostacoli di vario genere. La vostra astronave si può muovere liberamente, ma bisogna stare attenti a seguire la conformazione dei vari ambienti se non si vuole perdere energia andando a sbattere contro montagne, colonne e co. Ogni pianeta è suddiviso in quattro livelli e alla fine di ogni livello vi aspetta il mega-boss finale, questi sono rappresentati con la stessa tecnica e risultano di conseguenza enormi e molto spettacolari. Gli unici sprite che attraversano lo schermo sono i proiettili e le astronavi nemiche che entrano in gioco in formazione classica. Distruggendo un'intera formazione si può potenziare il proprio sparo che al massimo livello raggiunge una potenza di fuoco di tutto rispetto. Che sia questa la nuova generazione di sparattutto in 3D? Sinceramente speriamo di no, e attendiamo con ansia gli sviluppi futuri.

•Trust

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:30 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiedi il nostro

VENDITE PER CORRISPONDENZA

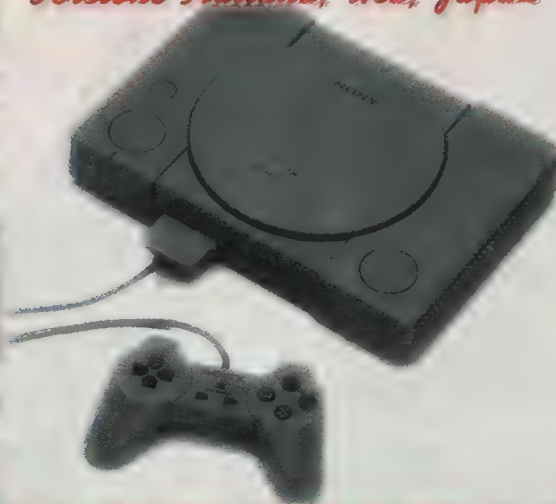
TEL. 051-343.504

FAX. 051-344.906



Versione Italiana, Usa, Japan

**PERCHE'
PAGARLA
TUTTA
SUBITO?**



**A RICHIESTA ESEGUIAMO LA MODIFICA PER POTER
UTILIZZARE I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI**

**con sole L.75.000 la
PLAYSTATION a casa tua
immediatamente!**

IL RESTO?

**in 10 COMODE RATE
MENSILI!!!**

e la spedizione

LA PAGHIAMO NOI

salvo approvazione della finanziaria

ALCUNI ESEMPI?

Sony Playstation + 1 Joypad
anticipo **Lit. 75.000** + 10 comode
rate da Lit. 75.000 cadauna

Sony Playstation + 1 Joypad
+ **RIDGE RACER o TOSHINDEN**
anticipo **Lit. 85.000** + 10 comode
rate da Lit. 85.000 cadauna

Sony Playstation + 2 Joypad
+ **Memory Card + Ridge Racer**
o **Toshinden**
anticipo **Lit. 95.000** + 10 comode
rate da Lit. 95.000 cadauna

Sony Playstation + 2 Joypad
+ **Memory Card + Jumping Flash**
+ **Air Combat**
anticipo **Lit. 105.000** + 10 comode
rate da Lit. 105.000 cadauna

**1000
COMBINAZIONI
POSSIBILI!**

**TELEFONA OGGI STESSO PER
AVERE MAGGIORI
DETTAGLI**

**SCONTI PER PAGAMENTO
IN CONTANTI**

Casa: HUDSON SOFT

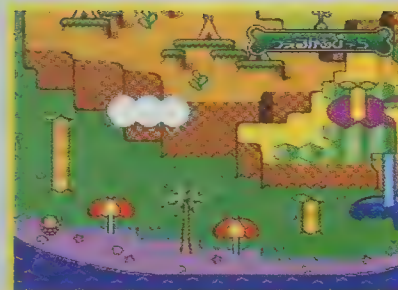
N°Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1

La demenzialità impazza ancora su SNES. *BC Kid* è tornato più in forma che mai. Per la cronaca, il bambinetto preistorico dall'enorme cranio calca le scene videoludiche

fin dai tempi il cui il Pc Engine Core Grafx (quello non dotato di Cd-Rom) faceva sognare centinaia di migliaia di smanettoni. I platform elaborati imperniandosi sulla sua figura stramba, ma carismatica, si sono sempre distinti nettamente dalla massa raggiungendo lo "status" di cult game. Tale ascesa è stata legittimata da un concept originale, intrigante, supportato da uno stile grafico tondeggiante fino all'inverosimile, in grado di rappresentare le situazioni più fuori che mente umana abbia potuto concepire. Il "dirotta-



Per la prima volta appare anche la mappa del mondo di *BC Kid*.



Quello squalo sembra avere intenzioni decisamente cattive.

SUPER B.C. KID 2

SUPER NES

SUPER B.C. KID 2

La Hudson Soft aggiunge un altro anello alla sua catena preistorica: in poco più di un lustro sono state pubblicati quasi una decina di *BC Kid* (per i vari formati Nintendo e Nec). Il gioco è curato ineccepibilmente: gli sprite sprizzano simpatia grazie a un'animazione non trascendentale, ma comunque azzeccata, senza contare i cromatismi vivaci che rifiniscono fondali e sprite. Le colonne sonore sono in piena sintonia con lo spirito del gioco: allegre e sbarazzine. La giocabilità e la longevità sono di buon livello, malgrado un controllo non proprio agevolissimo, e un sistema di password, viceversa, un po' troppo permissivo. Nel complesso si tratta di un ottimo prodotto, anche se prima di allargare i cordoni della borsa, occorre fare una considerazione: in questo periodo esce la versione Usa di *Yoshi's Island*, superiore al preistorico sotto tutti i punti di vista. Inoltre, il capolavoro Nintendo varia in misura drastica rispetto ai suoi predecessori, molto più di quanto non faccia questo sequel.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Uno stile di gioco piuttosto classico che risulta, comunque, sempre pregevole.

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ah! questa maledetta password! Fareste bene a non usarle, ma quanti di voi ci riusciranno?

GRAFICA

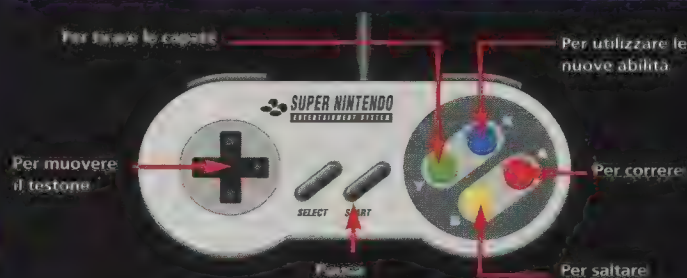
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Apparentemente stilizzata, in realtà ben definita e colorata, in poche parole: molto piacevole.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Effetti sonori che non hanno niente in comune con il trascendentale e brani musicali di varie tipi, ma che suonano sempre in chiave "preistorica".



SOTTO CONTROLLO



mento" della serie su SNES non ha destato scalpore; d'altro canto, ottenere un successo trionfale nella roccaforte di Mario, sarebbe risultato un compito veramente arduo per chiunque. In ogni modo, c'è posto per tutti, tant'è che la Hudson, la software house responsabile del progetto, sforna attualmente il secondo episodio della saga formato Nintendo 16 bit. La formula vincente è sempre la stessa: il nostro bamboccio elimina i nemici grazie all'ausilio del suo possente testone, sia in fase di marcia, sia ricadendo in seguito a un balzo. L'atterraggio "cranico" rivela la sua efficacia anche quando si vuole raggiungere punti apparentemente fuori portata: le cappocciate vibrano in aria consentendo di planare più lentamente allungando la traiettoria di "volo". I mutamenti di forma rappresentano un altro asso della manica del nostro Kid: ogni metamorfosi comporta delle abilità radicalmente differenti, rendendo possibile l'accesso a determinate locazioni altrimenti "chiuse", questo permette di introdurre degli elementi esplorativi che rendono il tutto ancora più godibile.

• Krull



**La rivista
dei videogiochi
per computer**

**La rivista
dei videogiochi
per console**



**La rivista
del mercato
dei videogiochi**

tre riviste, un'agenzia di pubblicità:

LT AVANTGARDE viale Sarca 47 - 20125 Milano
telefono 02-66103223 fax 02-66106513

Casa: **SONY**N°Giocatori: **1**Continua?: **Sì**Livelli di difficoltà: **1**

Ormai sappiamo tutti che l'era dei poligoni si sta consolidando sempre di più. Vuoi per le capacità grafiche delle nuove super console, vuoi perché è quello

che il pubblico chiede, ma senza dubbio sempre più titoli seguono questa falsariga. Con alterne fortune. Nel caso di *War Hawk*, bisogna ammettere, che i poligoni funzionano a perfezione per rappresentare la freneticità che i programmatori volevano dare al gioco, e probabilmente utilizzando sprite il risultato non sarebbe stato altrettanto convincente. *War Hawk* vi mette al comando di un potentissimo mezzo aereo da combattimento con il compito di spazzare via tutti i nemici che vi si pareranno davanti. A fronte di uno stile di gioco piuttosto scontato, il gioco offre azione a non finire, più vicina a uno sparatutto che non a una vera e propria simulazione, basti pensare alla presenza della Doomsday Bomb (che in pratica agisce come una vera e propria Smart Bomb).

Graficamente, comunque, il gioco riesce in pieno a rappresentare la freneticità dei combattimenti, con tocchi di classe che lasciano a bocca aperta, come nel caso dell'eruzione del vulcano al di sopra delle nuvole. Bisogna dire che i programmatori non hanno minimamente cercato di nascondere la natura di sparatutto di *War Hawk*, vedi i bonus che si acquisiscono dopo aver distrutto le postazioni nemiche oppure la possibilità di fermarsi completamente in volo, un aereo che si rispetti queste cose non potrebbe farle.

Tra una missione e l'altra vi attendono sequenze in full motion video, con tanto di attori in carne



In ogni livello dovrete affrontare dei mostri particolarmente ostici.



WAR HAWK



I missili a scia sono molto dannosi ma quasi inefficaci su bersagli volanti.



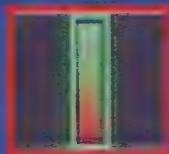
Nel secondo livello dovrete svolazzare tra profondi canyon.





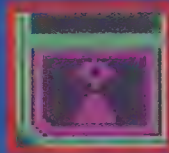
FUOCO E FIAMME

Alcune armi vi vengono date all'inizio di ogni missione, altre potrete trovarle sotto forma di bonus distruggendo i nemici. Quello che segue è l'elenco completo per non perdersi nel vostro supermercato bellico di fiducia.



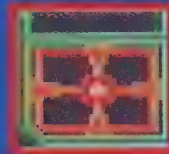
MITRAGLIATRICE

La classica arma poco potente e con colpi limitati. Utile, ma non certo devastante.



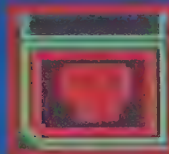
MISSILE A RICERCA

Si blocca sul bersaglio e non lo raggiunge, non lo raggiunge.



MISSILE A SCIAME

Funziona come il missile a ricerca la differenza è che, invece di un singolo missile, ne parte un gruppo.



FLASH BOMB

Distrugge tutti i proiettili che ci sono sullo schermo e blocca momentaneamente le azioni dei nemici.

DOOMSDAY BOMB

La classica Smart bomb di ogni sparattutto che si rispetti, lanciata questa non resterà più nulla.



Ecco l'obiettivo che dovrete raggiungere per finire il primo livello della piramide.



L'attacco alle navi volanti è molto arduo a causa delle numerose torrette.

e ossa che vi aggiornano sulla situazione, ma più che altro costituiscono una guarnizione su una torta già piuttosto gustosa. Comunque, *War Hawk* mantiene sempre un certo fascino. È uno sparattutto in 3D, è coinvolgente e graficamente molto ben congegnato. Se avete il grilletto facile e apprezzate questo tipo di gioco non dovrete farvelo scappare. Se fate parte di un'altra parrocchia, allora potete tranquillamente lasciare perdere.

• *Random*

WARHAWK

Non possiamo proprio lamentarci. Il software attualmente disponibile per la PlayStation spazia veramente per ogni genere. In alcuni casi proponendo capolavori sopra le righe, in altri sbagliando malamente titoli che potevano essere molto più curati. Nel caso di *War Hawk* possiamo dire che il gioco non aveva la pretesa di essere una pietra miliare del genere, piuttosto quella di presentarsi come un buon sparattutto in 3D in grado di garantire divertimento allo stato puro, e niente di più. Come in ogni campo, l'umiltà spesso premia, e in questo caso è capitata la stessa cosa. *War Hawk* si lascia giocare in maniera gradevole, con accorgimenti grafici e sonori di tutto rispetto, senza, comunque, voler strafare. Forse è un titolo rivolto esclusivamente verso gli appassionati del genere, e potrebbe far storcere il naso agli altri, ma se vi piacciono gli sparattutti, e volete provare qualcosa di diverso, *War Hawk* fa per voi.

AGIRE & PENSARE



PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

Non pretende che il giocatore sia un esperto di volo, semplicemente un tipo che abbia il pollice veloce.

SFIDA

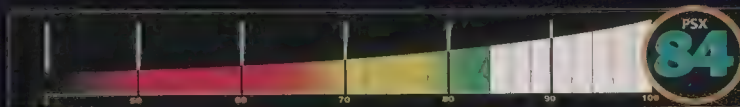
La prima missione non sono impossibili, andando avanti la difficoltà cresce, però...

GRAFICA

Molto ben realizzata e curata, sia dal punto di vista delle opzioni che del movimento. L'unico è l'aspetto grafico per i nemici.

SONORO

Buoni gli effetti sonori e il sonoro digitalizzato, le musiche si difendono egregiamente.



SOTTO CONTROLLO



ZETA

L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO
PC • AMIGA • MAC • CD-ROM • CD-I • 3DO • ALTRI FORMATI

NON PERDETE IL NUMERO DI NOVEMBRE

EF 2000

Martin Kenwright e soci ritornano nel mondo dei videogiochi con un simulatore di volo realizzato in collaborazione con la NATO!

IL BEL PAESE

Luci e ombre della produzione e sviluppo di titoli videoludici in Italia. Opinioni e commenti da parte degli elementi di spicco dell'industria italiana del divertimento interattivo.

DUNGEONKEEPER

Un ennesimo colpo di genio per la Bullfrog: un simulatore di dungeon in cui, per una volta, interpretiamo la parte dei cattivi. Anteprima con intervista a Peter Molyneux.

FIFA '96

Dai maestri della simulazione sportiva arriva per PC un titolo che colma il gap fra i computer da casa e le console della nuova generazione.

INOLTRE...

Le soluzioni di Dungeon Master 2, Orion Conspiracy e Day of the Tentacle, 10 pagine di notizie, ZETA Net e la posta di Toniutti.

da quelli dello Studio Vit **ZETA** l'ultima parola sul divertimento interattivo.

Casa: **ACCLAIM**

N°Giocatori: **1/2**

Continua?: **PASSWORD**

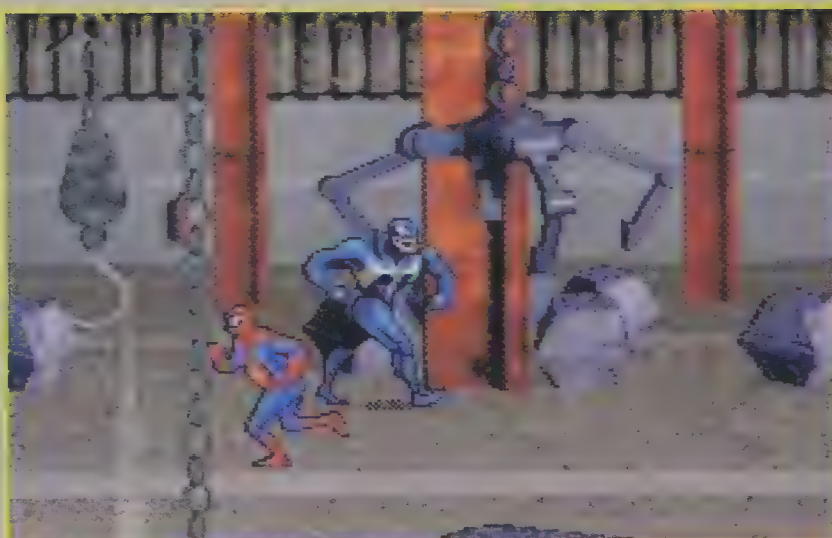
Livelli di difficoltà: **3**



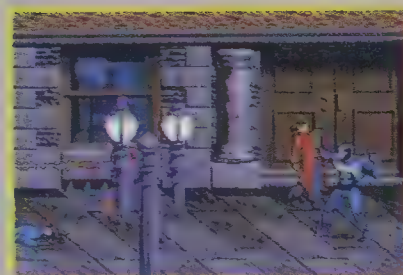
Separation Anxiety, il seguito di *Maximum Carnage*, rappresenta la simbiosi perfetta di 3 fattori che contraddistinguono l'era videoludica attuale:

i giochi su licenza, picchiaduro, sequel. L'eroe scomodato dall'Acclaim è nientemeno che Spiderman, celebre per avere appassionato diverse generazioni di lettori di comics, e che ha reso il marchio produttore, Marvel, una vera e propria leggenda. Purtroppo, questo eroe in formato digitale non ha mai brillato in maniera particolare

e i due giochi usciti in precedenza su SNES si sono rivelati piuttosto deludenti. In termini di novità, questo prodotto non è portatore di idee originali rispetto al prequel. Trattasi del solito picchiaduro a scorrimento sulla falsariga di *Final Fight*, in cui il giocatore può impersonare, oltre all'alter ego di Peter Parker, anche Venom, un altro super eroe dell'universo Marvel, uniti in lotta contro una potente organizzazione criminale, che vuole utilizzare dei componenti del Dna di Venom al fine di formare un invincibile esercito di mostri, pronto a seminare morte e distruzione ovunque. La scelta di un determinato eroe non comporta uno stile di gioco particolare e differenziato: entrambi sono dotati delle stesse mosse e di alcune che, pur differendo esteticamente, sortiscono lo stesso effetto. I protagonisti si avvalgono delle classiche tecniche di lotta che ogni appassionato conosce a menadito: calci volanti, prese spacca schiena e combinazioni di pugni e calci che possono culminare in combo estremamente devastanti. L'uso della ragnatela si rivela fondamentale a scopo difen-



Ecco i due protagonisti del gioco: Spiderman e Venom. La grafica dei fondali non è particolarmente dettagliata ma si possono notare degli elementi "simpatici".



SEPARATION ANXIETY

sivo (creando uno scudo), offensivo, e per eludere gli attacchi avversari, penzolando dagli edifici in stile Tarzan. L'effettuazione di una super mossa, poi, sbaraglia istantaneamente le forze nemiche, così come la smart bomb, rappresentata da un temibile guerriero che fa irruzione nello schermo. Nel complesso, la vera novità implementata riguarda l'opzione in doppio simultanea. Un po' poco, vero?

• Krull

SERATION ANXIETY

Si rischia di annoiare i lettori, ma il concetto ricorrente in altre recensioni va ribadito anche in questo caso: un gioco del genere ricalca spudoratamente una marea di prodotti usciti precedentemente, esibendo soltanto le ovvie differenze audiovisive e di "marchio". L'azione tende a divenire ripetitiva fin dalle prime battute di gioco, a cominciare dagli sprite avversari che denotano scarsa varietà in quanto a pattern e a rappresentazione grafica. Anche l'elemento decorativo evidenzia scarsa incisività, facendo perno su fondali e personaggi curati approssimativamente. Lo stesso non si può dire dei protagonisti principali, rappresentati e animati discretamente. *Separation Anxiety* condivide poi le pecche che riguardano i suoi simili su SNES: standardizzazione esasperata dello schema di gioco e penuria di sprite su schermo. I fan dell'Uomo Ragno possono anche comprarlo, ma sappiano che in caso contrario la vita continua e con essa la pubblicazione di nuovi albi.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

SUPER NES

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Pur essendo abbastanza soddisfacente, non tarda a divenire soporifera la virtù di situazioni di gioco molto simili tra loro.

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Dipende dal livello di assuefazione alla naja. L'utilizzo del gioco è proporzionale ad esso.

GRAFICA

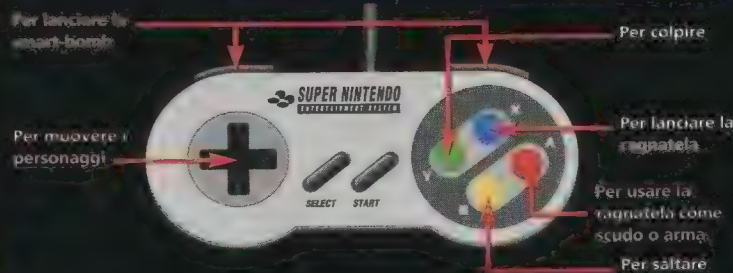
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
La scelta della sprite principali è soddisfacente, il resto annaspa nella mediocrità.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Colonne sonore di buona fattura, non altrettanto gli effetti sonori.



SOTTO CONTROLLO



MASTER SYSTEM - IBM COMPATIBILI - MANGA VIDEO - KIT ROBOT JAPAN -

NEO GEO CD - NINTENDO - MS-DOS - NEO GEO CD - NINTENDO - 3DO-PANASONIC - GAME GEAR - MS-DOS - NEO GEO CD - NINTENDO

GADGET GIAPPONESI - PC - JAGUAR - PLAYSTATION - SONY - SATURN - MARS 32 -



Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari



TUTTI I MIGLIORI
VIDEOGIOCHI

NAZIONALI E DI IMPORTAZIONE PER LA TUA CONSOLLE E IL TUO COMPUTER

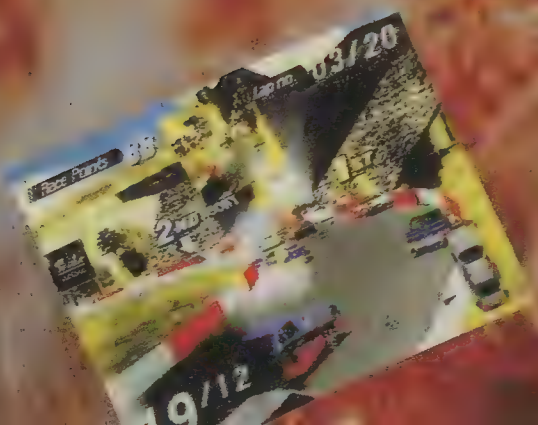


VIA DEL CLEMENTINO, 95
TEL. 06/6867475 FAX 06/6865203

SONY PLAYSTATION
VERSIONE UFFICIALE ITALIANA

DISPONIBILE
DAL 21 SETTEMBRE

SUPER NINTENDO - SEGA MEGADRIVE - GAME BOY - NEC FX - CD ROM -



PIATTAFORME

Casa: **SUNSOFT**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **Sì**

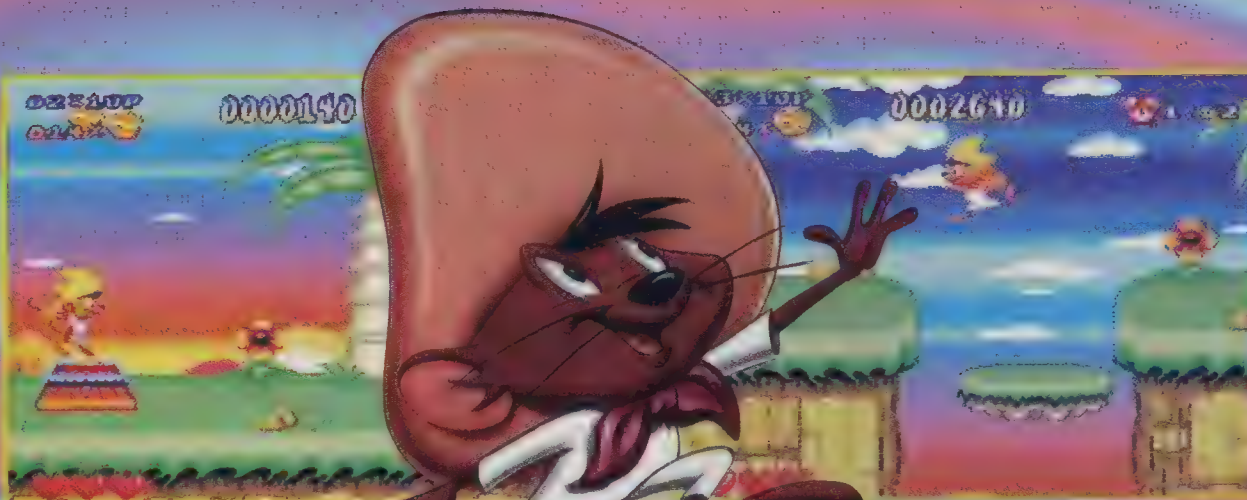
Livelli di difficoltà: **1**

Quando si parla di tie-in basati sulle licenze dei personaggi dei Looney Tunes della Warner Brothers, si parla di Sunsoft, ed è proprio la casa di Aero the

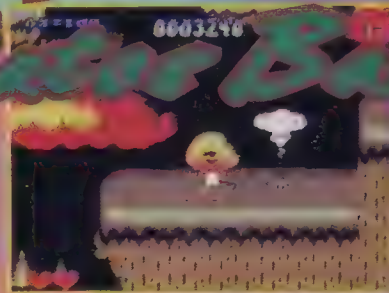
Acro-Bat (per l'occasione distribuita dall'Acclaim) a portarci questo **Speedy Gonzales Los Gatos Banditos**. Il gioco nella sostanza non presenta elementi innovativi rispetto ai canoni classici del genere, ma nello stile adottato dai designer per la costruzione dei livelli si riscontrano alcune somiglianze con un titolo di grande successo, che però non ci saremmo aspettati di vedere "citato" su un Super Nintendo: stiamo parlando di Sonic, il principe dei platform per MD. Come la mascotte di casa Sega, infatti, anche Speedy Gonzales ha la propria caratteristica principale nella velocità: si butta a rotta di collo giù per ripide discese, facendo razzia di bonus per poi risalire verso l'alto senza rallentare neppure per un attimo. La struttura di gioco diventa così molto dinamica, e i livelli si attraversano quasi sempre a perdifiato, senza soffermarsi troppo a elaborare strategie precise come avviene, tanto per fare un nome, nei giochi della serie maresca di Shigeru Miyamoto. Non solo Speedy è velocissimo di nome e di fatto, ma l'obiettivo stesso richiesto dal gioco obbliga a un'estrema rapidità di decisione: occorre infatti liberare un certo numero di topolini entro lo scadere di un termine temporale, e la difficoltà, nella maggior parte dei casi, sta più nel portare a termine la missione entro il tempo assegnato che nel trovare tutti i prigionieri nascosti nel livello. Come al solito, il gioco è stato progettato e realizzato avendo come target gli acquirenti più giovani e in questa categoria svolge dignitosamente il proprio dovere.

•Pentothal

Si ringrazia Queen Computer (TO)



Speedy Gonzales



SPEEDY GONZALES

Ariba Ariba Ariba! Per ritmo di gioco e struttura dei livelli questo platform riflette la personalità del suo protagonista. E' veloce sia dal punto di vista della realizzazione tecnica che da quello della giocabilità, e quindi riuscirà gradito a coloro che hanno apprezzato (o invidiato) i titoli della serie di Sonic. Anche se non può contare sulla stessa immagine della trilogia Sega (sulla quale, lo ricordiamo, un'intera azienda ha investito tutte le proprie risorse per creare un personaggio-simbolo), si tratta pur sempre di un gioco di qualità. Ormai lo stile della Sunsoft è conosciuto: acquista una licenza commerciale per l'immagine di un celebre personaggio dei cartoni animati Warner e ci costruisce intorno, con una buona dose di "mestiere", un titolo dalla struttura molto tradizionale (si alternano giochi a ispirazione sportiva e platform). La qualità della programmazione è sempre all'altezza della situazione, e anche il caso di **Speedy Gonzales LGB** conferma questi standard, ma se volete qualcosa di innovativo, beh... cercate altrove.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

SUPER NES

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Nella fase di sviluppo per quanto riguarda il sistema di controllo, la risposta delle spette è sicura in ogni frangente e garantisce una buona confidenza con i comandi.

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
In verità i livelli da esplorare non sono poi tantissimi ma, considerate il target molto giovane, il gioco riesce a garantire un buon dose di intrattenimento.

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
I cromatismi brillanti rendono giustizia alla licenza Warner Bros, e anche gli animati sono disegnati e animati con un gusto molto "cartoonesco".

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sono veramente molto carini gli effetti sonori di Speedy che esaltano "Ariba Ariba Ariba" e "Ariba Ariba".



SOTTO CONTROLLO



SPARATUTTO

Casa: **NAMCO**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **1**

La Namco continua l'opera di conversione dei suoi titoli più famosi per la nuova console Sony. Questa volta è toccato a *Starblade*, che per l'occasione esce ac-

compagnato da un piccolo segno alfa.

Di *Starblade Alpha* per PlayStation se ne parlava già nel marzo di quest'anno al tempo della recensione di questo stesso gioco per 3DO. Il carattere greco α è stato inserito per segnalare che questo CD contiene non solo la conversione fedele del colosso originario, ma anche una versione graficamente riveduta e rielaborata: i vecchi poligoni sono stati sostituiti da texture scenografiche, riadattate alla struttura di gioco e di animazione.

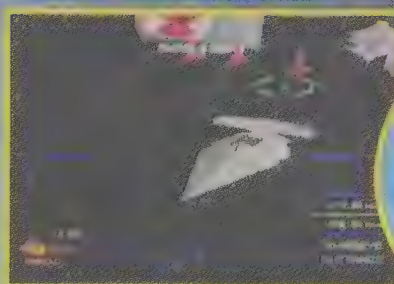
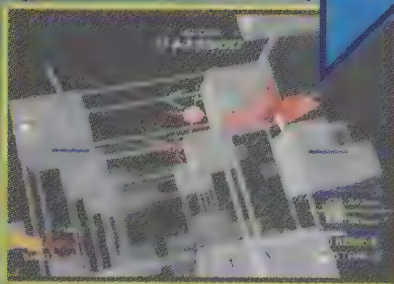


Texture e effetti di trasparenza rendono l'ambiente *Starblade* ancor più spettacolare.



Un classico livello degli sparatutto in soggettiva, ovvero l'attraversamento di un campo di asteroidi.

STARBLADE α



STARBLADE ALPHA

Se già *Novastorm* può sembrare limitato, giocare a *Starblade* su PlayStation è decisamente irritante, visto che in questo momento non ci interessano più dimostrazioni delle potenzialità grafiche dei nuovi 32 bit. Quello che serve ora, è un bello sparatutto divertente, coinvolgente e frenetico, meglio se è anche graficamente curato, ma il tutto non deve ruotare intorno a questo aspetto. Comunque sia, non si può certo dire che *Starblade* sia un titolo inutile, visto che in sala giochi aveva riscosso un buon successo, ma le limitazioni dovute alla data di pubblicazione dell'originale si fanno sentire pesantemente e non gli permettono di entrare ai primi posti nella classifica dei giochi indispensabili. Se solo si pensa a cosa potrebbe venir fuori se case come la Toho o la Konami o la Tecnosoft si impegnassero seriamente per realizzare quegli stupendi sparatutto per cui vengono ricordate, è facile rendersi conto che forse vale veramente la pena di aspettare, dimenticandosi di questi titoli tutto fumo e niente arrosto.

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

Fin quando ci si lascia prendere dalla grafica e dalle ambientazioni ci si diverte, ma presto si sente il bisogno di qualcosa in più.

SFIDA

Alla fine, a furia di rivedere le stesse sequenze è impossibile non riuscire ad avanzare.

GRAFICA

Il punto forte del gioco, dubito che qualcuno si metterà a giocare alla versione senza texture.

SONORO

Effetti sonori di grande impatto che immergono totalmente il giocatore nell'azione.



SOTTO CONTROLLO



P.S. è possibile utilizzare anche il mouse

giocabilità, è rimasta immutata. In uno scenario spaziale poligonale precalcolato, bisogna spostare il mirino della propria astronave e far fuoco su qualunque cosa si muova. Scopo del gioco è distruggere le varie stazioni che orbitano nello spazio e che richiamano quelle viste nei più popolari film di fantascienza. La grafica della nuova versione è molto curata e ricca di effetti spettacolari, e si ha una sensazione di realismo notevole. Chiunque abbia giocato e amato il coin-op amerà certamente anche questo restyling visto che è stato eseguito con buona perizia. Siamo comunque molto lontani dai fasti e dal divertimento che caratterizzavano i vecchi titoli per 16 bit, come la saga di *Thunder Force* o il buon *Super Aleste*. Si tratta di un tentativo apprezzabile ma che certo non convincerà i maniaci degli sparatutto a comprare una PlayStation.

•Trust

CONSOLE GAMES

51015 - MONSUMMANO TERME (PISTOIA) - VIA EMPOLESE, 36
TEL. 0572/953618 - FAX 0572/951864

VIENI A TROVARCI. SIAMO A SOLI 2 Km DALL'USCITA AUTOSTRADALE DI MONTECATINI TERME. DIREZIONE MONSUMMANO T. (DESTRA)

" SIAMO APERTI LA DOMENICA "

(CHIUSO IL MARTEDÌ) ORARIO: 10.00-13.00/15.30-20.00

AMPIO PARCHEGGIO

PER I TITOLI NON IN LISTA TELEFONARE

OFFERTA

OFFERTA

RGB-PAL SCHERMO PIENO

- DISPONIBILI TITOLI PER -

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

- PERMUTA DELL'USATO - NOLEGGIO -

VASTA SCELTA DI GIOCHI USATI

PAGAMENTI RATEALI IN SEDE

SOLO SOFTWARE ORIGINALE

ORIGINALE È BELLO

SUPERNINTENDO

FIFA '96
PUZZLE BUBBLE
BATMAN FOREVER
SECRET OF MANA 2
DOOM
EARTHWORM JIM 2
PERFECT ELEVEN 2
KILLER INSTINCT (ITA USA)
PRIMAL RAGE
JUNGLE STRIKE
SUPER TURRICAN 2
DONKEY KONG COUNTRY II
YOSHI'S ISLAND

SUPER OFFERTE

MICROMACHINES (ITA)	99.000
MEGAMAN X	69.000
MEGAMAN X 2	99.000
VORTEX (ITA)	99.000
FATAL FURY 2 (USA)	89.000
BEST OF THE BEST (ITA)	49.000
CLAYFIGHTER 2 (ITA)	99.000
STARWING (ITA)	59.000
YOUNG MERLIN (EU)	89.000
WORLD CUP USA 94 (ITA)	59.000
PARODIUS (ITA)	69.000
STREET RACER (ITA)	99.000
BATTLE TOADS	59.000
ALIEN 3	59.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	119.000
SUPER METROID	99.000
LEGEND	99.000
LEMMINGS 2 (ITA)	119.000

MEGADRIVE

PRIMAL RAGE
EARTHWORM JIM 2
BATMAN FOREVER
STORY OF THOR
SOLEIL
NBA LIVE '95
THEME PARK
NBA JAM T. ED.
STREET RACER
VECTOR MAN
FIFA '96

MEGA OFFERTE

FIFA SOCCER	59.000
FIFA SOCCER 95	99.000
JOYPAD 6 BUTTON	29.000
CASTELVANIA	69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	59.000
COMBAT CARS	69.000
SYLVESTER	69.000
ROCKET KNIGHT ADV.	69.000
SHAQ FU	69.000
ART OF FIGHTING	79.000
JAMES POND 3	49.000
LOTUS TURBO CH	49.000

MEGA 32X

VIRTUA FIGHTER	
SOULSTAR X	
DOOM (USA)	109.000
MORTAL KOMBAT (USA)	119.000
COSMIC CARNAGE (USA)	99.000
NBA JAM T.E.	
36 GREA HOLES GOLF	
METAL HEAD (ITA USA)	
KOLIBRI	
BATMAN FOREVER	
X-MEN	
FIFA '96	

3DO

WING COMMANDER 3
SPACE ACE
RETURN FIRE
SPACE HULK
MYST
ROAD RUSH
NEED FOR SPEED
FLASHBACK
THEME PARK
GEX
SLAM & JAM
D'S
STRIKER

3DO OFFERTE

FIFA SOCCER	79.000
WAY OF THE WARRIOR	79.000
SAMURAI SHODOWN	109.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	79.000
QUARANTINE	59.000
JAMMIT BASKET	79.000
OUT OF THIS WORLD	79.000
SHOCK WAVE	79.000
SUPER MODELS GO WILD	39.000

JAGUAR

ULTRA VORTEX
RAYMAN
FIGHT FOR LIFE
SENSIBLE SOCCER
VAL D'ISERE SKIING
POWER DRIVE
BURN OUT

CHEKERED FLAG	89.000
CD PLAYER	DISPONIBILE

SONY PLAYSTATION

TEKKEN
GUNDAM
ACE COMBAT
GUNNERS HEAVEN
CYBERSLED
PARODIUS
ESPN EXTREME GAMES
MORTAL KOMBAT 3
SLAM & JAM
STREET FIGHTER THE MOVIE
ALIEN TRILOGY
DEMOLISH'M DERBY
RAY MAN
SOCCER WING ELEVEN
JOYPAD
NECCON
MEMORY CARD
FIFA '96

SEGA SATURN

VIRTUA FIGHTER
DAYTONA USA
PANZER DRAGON
FIFA '96
VICTORY GOAL
ASTAL
VIRTUA COP
GRAN CHASER
STREET FIGHTER THE MOVIE
PRIMAL RAGE
BLACK FIRE
VIRTUA HANG ON
VIRTUA RACING
CLOCK WORK KNIGHT 2
PARODIUS
VOLANTE PER GIOCHI GUIDA
JOYPAD
GAME ADPTOR
MEMORY CARDX

L.T. AVANT GARDE

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ

- NINTENDO - GAMEBOY - SEGA - MEGADRIVE - GAME GEAR - SUPER FAMICOM - LYNX - PC ENGINE - NEO GEO -

EPRE power



V.le Sarca 47 - 20125 MILANO

Tel. 02/66.10.32.23 - 66.10.50.90 Fax 02/66.10.65.13

Casa: ENIX

N°Giocatori: 1

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1

Fino a qualche tempo fa la Enix era impegnata in un feroce testa a testa con la Square-Soft per la leadership nel segmento dei giochi di ruolo e nessuno

poteva dire con certezza da che parte la bilancia potesse pendere. Poi, con una regolarità spaventosa, la Square ha inanellato una serie di incredibili successi (da *Secret of Mana* a *Final Fantasy III*, da *Front Mission* a *Chrono Trigger*) e la Enix non ha saputo replicare che con titoli buoni ma non eccellenti come *Brain Lord* e *Robotrek*. Per di più, *Dragon Quest VI*, il megahit più volte annunciato e sempre rimandato, tarda ancora a farsi



Le impostazioni del gioco sono quelle canoniche proprie dei Giochi di Ruolo.

vedere, e se a questo aggiungiamo la perdita di Hori Yuji, lo sceneggiatore della serie passato alla Square, abbiamo il quadro di una situazione non troppo rosea per la Enix.

Anticipiamo subito che non sarà un'uscita come *King Arthur & the Knights of Justice* a risollevare le sorti di questa softhouse.

Si tratta di un GdR ispirato a una serie animata francese. Il plot è piuttosto bizzarro:

pare che Re Artù e tutti i cavalieri della Tavola Rotonda siano stati rapiti da Morgana, che li ha imprigionati nel suo

castello. Merlin, il mago

di corte, chiede aiuto a un gruppo di ragazzi del futuro, anzi, per essere precisi a una squadra di football capitanata da un certo Arthur King, i cui componenti si chiamano esattamente come i cavalieri della Tavola (ma guarda...).

L'impostazione è quella cosiddetta "motion battle" alla *Zelda*: i combattimenti si svolgono quindi in tempo reale e richiedono una vera e propria abilità arcade, poiché l'esito degli scontri è condizionato dalla coordinazione e dalla reattività nel portare a segno i colpi. Per quanto riguarda il comparto audiovisivo, siamo di fronte a livelli qualitativi poco più che sufficienti: il numero di colori impiegato è basso, mentre le dimensioni degli sprite, davvero ridicolmente minime, impallidiscono, senza speranza di rivincita di fronte ai punti di riferimento del genere.

• Pentothal

Si ringrazia Queen Computer (TO)

KING ARTHUR

La "campagna d'autunno" che, grazie a titoli come *Yoshi's Island*, *Chrono Trigger* e *Killer Instinct*, ha riportato lo SNES sugli scudi, ha avuto il pregio di mostrare a tutti quanto questa macchina avesse ancora da offrire. D'altro canto, però, titoli "così-così" che un tempo sarebbero stati accolti positivamente, oggi, al confronto con i citati capolavori, appaiono ancora più inadeguati. È questo il caso di *K&A*, la cui realizzazione tecnica non sembra degna della macchina su cui gira. Anche volendo sorvolare sulla grafica elementare (*Earthbound*, per esempio, riusciva a supplire a un'estetica un po' grezza con un plot veramente coinvolgente), si rimane delusi dalla mancanza di spessore della storia. Il fatto è che il gioco è stato sviluppato dalla divisione americana della Enix, e si vede: manca il gusto prettamente nipponico che ha reso grandi i capolavori dell'RPG, da *Zelda* e *Soulblazer*, fino agli ultimi titoli Square. Per giocare un titolo americano al livello di quelli giapponesi dovremo probabilmente aspettare *Secret of Evermore*.

AGIRE & PENSARE



SUPER NES

GIOCABILITÀ

Non si può lamentare della fedeltà con cui gli sprite del party rispondono ai comandi, ma il sistema di combattimento, nel suo complesso, è un po' semplicistico.

SFIDA

La vicenda si snoda in modo un po' troppo lineare, attraverso la canonica serie di missioni e sottomissioni. Resta comunque lo stimolo di "vedere che c'è dopo".

UNANITÀ

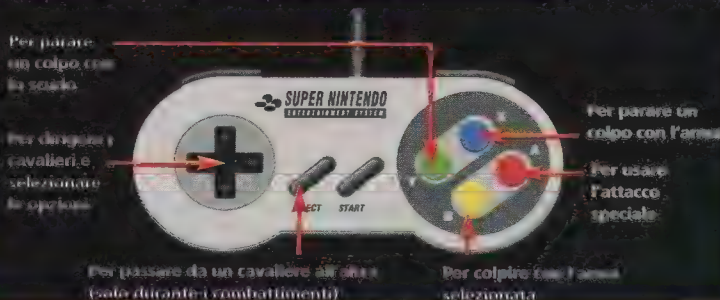
Se qualcuno chiede la parola nel gioco, la *Chrono Trigger* e prova a confrontarla con le schermate di questo titolo, regala che il "sei" è strappato per i capelli.

SONORO

Musichette d'ordinanza, ma anche qui siamo lontani anni-luce dalle melodie di *Chrono Trigger*.



SOTTO CONTROLLO



ODIS

S.r.l.

**COMPUTERS
VIDEOGAMES**

**OLTRE 1 000 TITOLI SU CONSOLE
IN 200 MQ DI ESPOSIZIONE
TELEFONATE PER RICEVERE A CASA VOSTRA
L'ELENCO COMPLETO DEI TITOLI E PREZZI
ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO**

ODIS S.R.L. - PIAZZA DI PONTE LUNGO, 31
(APPIA NUOVA - M LINEA A) - 00181 ROMA
TEL. 06/7016436 - 70300360 - FAX 06/70303635

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA
MEGA DRIVE

GAME BOY



PlayStation
VERSIONE ITALIANA
£ 749.000



SEGA SATURN
VERSIONE ITALIANA
£ 999.000
(CON GIOCO)

3DO

SEGA
GAME GEAR



**ACCESSORI
TUTTE LE MARCHE**

**UN MONDO
...DI GIOCHI**

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

ORARIO NEGOZIO: 9.00-13.00/15.30-19.30

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SABATO POMERIGGIO APERTO - LUNEDÌ MATTINA CHIUSO

SPESE DI SPEDIZIONE: L. 7.000 ORDINARIO, L. 12.000 URGENTE

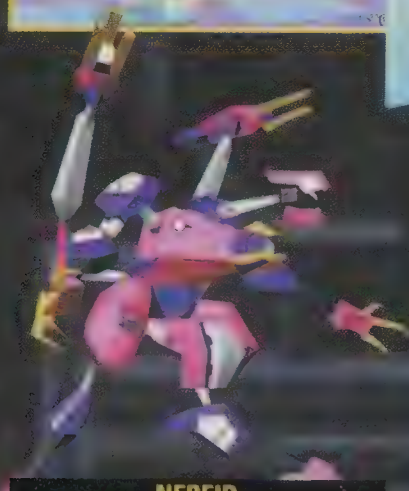
Casa: ZOOM

N° Giocatori: 1/2

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 3

JAP



NEREID

Assicuramente il robot più "estroso" tra tutti, è dotato di due arti aggiuntivi sulla schiena che gli permettono di colpire l'avversario anche quando è voltato di spalle.

Nei picchiaduro uno contro uno siamo stati ormai abituati a vedere ogni tipo di personaggio: dai classici campioni di arti marziali, a gigantesche divinità dalle fattezze di dinosauri, senza comunque dimenticare antichi samurai, mostri dell'orrore e persino pupazzi di plastilina. Il filone dei robottoni e della fantascienza non è stato però mai adeguatamente sfruttato, dato che sulle console sono apparsi solo nel mediocre *Galaxy Fight* per Neo-Geo e nel deludente *Rise of the Robots* della Mirage. Il tentativo di utilizzare come lottatori delle gigante-

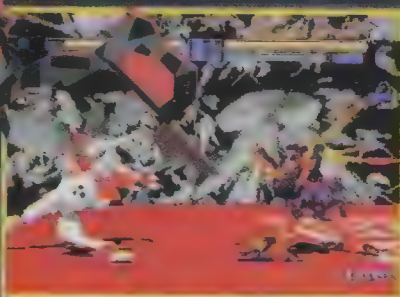
schie macchine da guerra automatizzate è stato però ora ripetuto dalla Zoom che, puntando sulle capacità della gestione dei poligoni offerte dalla Playstation, ha prodotto questo *Zero Divide*. Il titolo in questione non si discosta minimamente dagli standard più classici, otto lottatori tra cui scegliere (un po' pochini a *vrai dire*), un mega boss finale che non si può controllare, combattimenti in round e un discreto numero di mosse speciali. In aggiunta a tutto questo potrete inoltre sfruttare le tre fasi diverse della vita di questi la "Rolling" è senza dubbio la più spettacolare) e, come accadeva in *Virtua Fighter*, esiste anche la possibilità di vincere facendo cadere l'avversario fuori dal ring, anche se quest'ultimo può avere la possibilità di salvarsi

ZERO DIVIDE



TAU

Questo sistema possiede la fattezze di un pericoloso scorpione. Di dimensioni esagerate (quasi il doppio degli altri personaggi) ha delle stilizzate capacità di affondo.



CYGNUS

Senza dubbio questo è il lottatore più apprezzato. Maestro nell'uso della spada è un ottimo personaggio da controllare, merito soprattutto delle sue ottime combinazioni.



Le esplosioni generate dal lanciamissili di Wild 3 sono spettacolari.

DRACO

Questo immaginissimo drago meccanico è divertentissimo da controllare. Capace di eputare fuoco, è letale quando fa uso della sua coda che è in grado di volare a grande distanza.



Le dimensioni di Tau sono tanto elevate da coprire metà schermo.

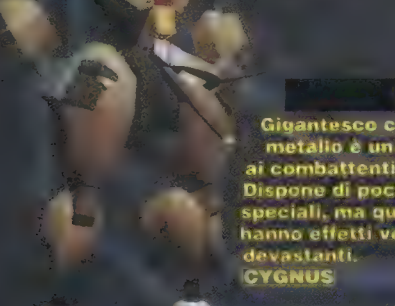
appendendosi in caduta al bordo. Tecnicamente parlando il gioco si presenta in maniera eccelsa: la grafica con cui sono stati realizzati i robot, di dimensioni esagerate, è molto impressionante, dato che sono tutti animati e "texture-mappati" in maniera molto realistica (da vedere gli effetti di trasparenza quando viene distrutto del tutto un pezzo del corpo), mentre il sonoro risulta estremamente gradevole, merito soprattutto della voce fuori campo che commenta le varie fasi dell'incontro con frasi del tipo "Ehi! Great combination" e simili. Il difetto fondamentale che tuttavia impedisce a *Zero Divide* di raggiungere gli standard qualitativi imposti da titoli come *Tekken* e *Ton Shin Den*, sta purtroppo nella giocabilità che viene irrimediabil-



Quando si cade dal ring è possibile appendersi al bordo.

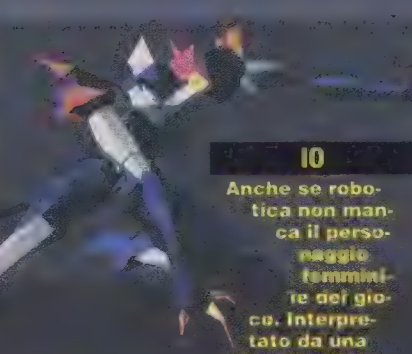


Tutte le proiezioni sono animate in maniera impeccabile.



Gigantesco colosso di metallo è un robot ispirato ai combattenti di Thai-Boxe.

mente compromessa dal modo in cui si svolgono i combattimenti. Questi sono infatti tra i più confusi che si possano vedere a causa della scarsa efficacia delle mosse speciali e spesso si riducono a tentativi continui di abbattere l'avversario con il medesimo attacco. Per quanto possa valere il discorso che "anche l'occhio vuole la sua parte", se un picchiaduro non eccelle nel combattimento puro ha poca speranza di diventare un ottimo gioco. Tutto questo è comunque un vero peccato in quanto l'idea di base di questo ZD poteva funzionare bene, date anche le interessanti innovazioni che apportava (la possibilità di soccorrere dopo una caduta dal ring e i danni subiti ai singoli pezzi del robot sono due esempi); forse una maggiore cura dell'aspetto esclusivamente "gioco" avrebbe notevolmente giovato, allargando il numero di persone a cui sarebbe potuto interessare, rispetto alla solita ristretta cerchia di "smanettoni", il cui unico interesse rimane sempre quello di menare le mani, robotiche o umane che siano.



Anche se robotica non manca il personaggio femminile del gioco. Interpretato da una "sensuale" donna-gatto possiede velocità e agilità superiori a ogni altro lottatore.

IO

Questo lottatore è l'unico ha possedere un'arma da fuoco, precisamente un potentissimo lanciamissili. Oltre a questo gingillo ha anche un coltello per eseguire rapide combo.



WILD 3

Questo lottatore è l'unico ha possedere un'arma da fuoco, precisamente un potentissimo lanciamissili. Oltre a questo gingillo ha anche un coltello per eseguire rapide combo.

EOS

Gigantesco colosso di metallo è un robot ispirato ai combattenti di Thai-Boxe. Dispone di poche mosse speciali, ma queste poche hanno effetti veramente devastanti.

CYGNUS

Gigantesco colosso di metallo è un robot ispirato ai combattenti di Thai-Boxe. Dispone di poche mosse speciali, ma queste poche hanno effetti veramente devastanti.

ZERO

E il robot "protagonista" del gioco e rappresenta il classico esperto di arti marziali. Le sue mosse più potenti si basano sull'uso delle gambe con potenti calci.

WILD 3

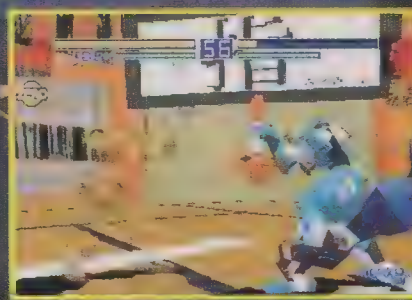
Questo lottatore è l'unico ha possedere un'arma da fuoco, precisamente un potentissimo lanciamissili. Oltre a questo gingillo ha anche un coltello per eseguire rapide combo.

EOS

Gigantesco colosso di metallo è un robot ispirato ai combattenti di Thai-Boxe. Dispone di poche mosse speciali, ma queste poche hanno effetti veramente devastanti.

CYGNUS

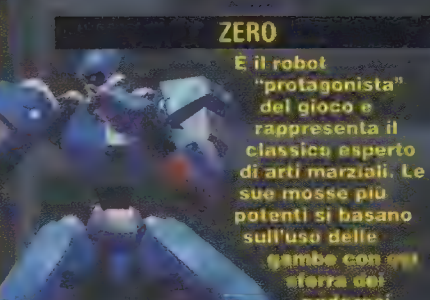
Gigantesco colosso di metallo è un robot ispirato ai combattenti di Thai-Boxe. Dispone di poche mosse speciali, ma queste poche hanno effetti veramente devastanti.



L'effetto di trasparenza indica che le parti di un robot sono distrutte.



Vedere in azione questi giganteschi robottoni in movimento è una vera delizia per gli occhi. Peccato per la realizzazione piuttosto sommaria dei fondali.



L'effetto di trasparenza indica che le parti di un robot sono distrutte.



Vedere in azione questi giganteschi robottoni in movimento è una vera delizia per gli occhi. Peccato per la realizzazione piuttosto sommaria dei fondali.

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

Al'infinito i problemi che si incontrano sono notevoli a causa di un sistema di controllo non ottimale, ma con un po' di allenamento le cose cominciano a migliorare.

SFIDA

Gli incontri sono piuttosto difficili da gestire agli inizi poi, alzando il livello, nove avversari dovrebbero impegnarvi a lungo.

GRAFICA

Per quanto i robottoni siano realizzati e animati in maniera impeccabile, i fondali non rendono assolutamente gradevole l'ambientazione del gioco.

SONORO

Le musiche di accompagnamento sono alquanto squallide ma a tanta da barbone è il fantastico commento parlato.



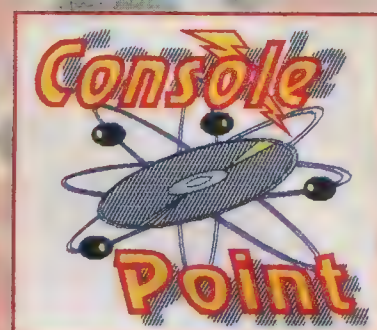
SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A O O O O O P



**IMPORTAZIONE DIRETTA
U.S.A. & GIAPPONE
TEL. 0572-770394**

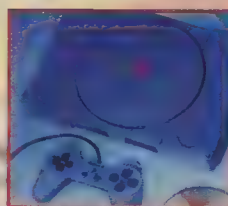


SATURN

Nba Jam T.E
Nhl-All Star Hockey
Nba Action
Virtua Cop
Steam Gear Mash
X-Com
Virtua Fighter 2
Wing Arms
Sega Rally
Golden Axe 3
Rayman



**PER I
TITOLI
NON IN
ELENCO**



TELEFONARE

TUTTI I TITOLI SONO ORIGINALI

**DA OGGI SIAMO
SONY PLAYSTATION CENTER**

PLAYSTATION

Mortal Kombat 3
Doom
Wipe Out
Shin Pro Wrestling
Virtua Tennis
Rayman
Sim City 2000 IV
X-Com
Destruction Derby
Loaded
Hyper Form. soccer

**SATURN VERSIONE
EURO TELEFONARE**



3DO

Piramid Intruder	Killing Time
VS Battle	Space Hulk
Kingdom Far	Mazer
Reaches	Ballz
Flying	The 11th Hours
Nightmares	Brain Dead 13

**PLAYSTATION
735.000 IVA INCLUSA**



PC CD-Rom

Phantasmagoria
The Need for Speed
Command & Conquer
Mortal Kombat 3
Magic Carpet 2
Battle Beast
Top Gun
Fade to Black
Hi Octane
Screamer

**VIRTUAL BOY + MARIO TENNIS
L. 399.000**

RITIRIAMO IL TUO USATO!!!



Arrivi settimanali

Vasto assortimento:

Super Nintendo

Megadrive

TUTTI GLI

ACCESSORI PER

LA TUA CONSOLE!!!

**TELEFONARE PER
INFORMAZIONI**

NOLEGGIO VIDEOGAMES!!!

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA!!!

Console Point

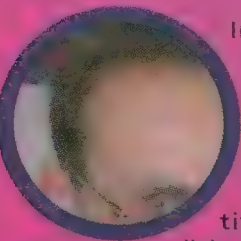
**Videogame - Console - Computer Via v. Gioberti, 16
Tel. & Fax (0572) 770394 Cap 51016 - Montecatini Terme (Pistoia)**

Casa: **SQUARE SOFT**

N° Giocatori: **1**

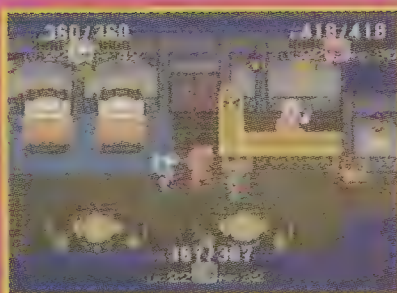
Continua?: **Sì**

Livelli di difficoltà: **1**

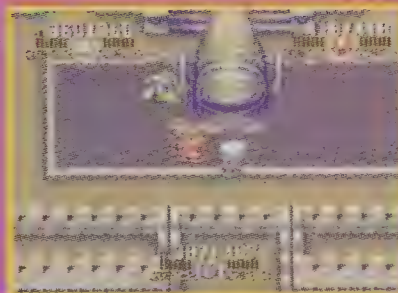


Indubbiamente il SNES rappresenta la console più prolifica in ambito GdR, sia in termini di quantità che di qualità. I titoli di punta sono stati programmati da software house specializzate nel genere che hanno regalato agli appassionati forti emozioni non solo in virtù di uno spessore di gioco granitico, ma anche di story board avvincenti quanto

quelle di un libro o di un film. *Zelda III*, *Soul Blader*, la saga di *Final Fantasy*, *Secret of Mana*, rappresentano i campioni emblematici di un genere di giochi che ha fatto proseliti su scala globale e attualmente viene proposto al giocatore attraverso un parco di prodotti quanto mai inesauribile. La Square, in particolare, si rivela la più produttiva immettendo sul mercato oltre al sequel di *Secret of Mana*, anche *Secret of Evermore* e supportan-



Se si deve attendere che cali la notte la cosa migliore è dormire un po'.



Questo grosso cannone vi spara da una locazione all'altra.



Uno dei tanti villaggi che bisognerà esplorare in cerca di indizi.

do la Nintendo per la programmazione di *Super Mario GdR*, previsto entro la fine dell'anno. *Secret of Mana II* costituisce, sicuramente, il punto di riferimento di molti fans dei giochi di ruolo, e a riguardo occorre dire che le aspettative non sono state deluse. Come in occasione del predecessore, il giocatore controlla un guerriero nell'esplora-

zione di un enorme mondo popolato da creature ostili e benevole con le quali interagire, allo scopo di rintracciare il mitico Albero magico, fonte dell'energia Mana. Nel corso dell'avventura, altri 2 coraggiosi si uniranno al nostro eroe, affiancandolo durante i numerosi combattimenti e le varie peregrinazioni da una località all'altra.

Il party viene scelto all'inizio della partita, selezionandolo da un novero di 6 elementi molto eterogenei tra loro. La prima scelta riguarda l'eroe principale, le rimanenti 2 delineano i compagni che incontrerete successivamente. Questa opportunità configura nuove prospettive che influenzano la

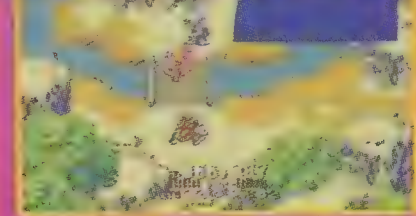
SECRET of MANA 2



Una delle statue dove è possibile effettuare il salvataggio.



Effetti come questo introducono i numerosi sogni e flashback che compongono la complessa trama di questa enorme avventura.



Ecco i sei personaggi tra cui potrete scegliere il vostro capo-gruppo.

PUÒ DARMIL MENU, VORREI ORDINARE

Nonostante i vari menu ai quali fare riferimento per le varie funzioni, *Secret of Mana II* è molto facile da gestire evitando al giocatore di perdersi in consultazioni caotiche (anche a causa del giapponese ricorrente) e conseguentemente, spesso, controproducenti. Ecco i menu più significativi in rapida carrellata.

INVENTARIO PORTATILE

Vi si apre premendo il tasto di Invio. Il menu è diviso in due sezioni: la prima mostra la lista degli oggetti in possesso del personaggio, la seconda la lista degli oggetti in possesso del gruppo. In questa sezione è possibile vedere lo stato di carica delle armi e dei maghi.

INVENTARIO GLOBALE

Si apre premendo il tasto di Start. Mostra tutti gli oggetti in possesso del gruppo. In questa sezione è possibile vedere lo stato di carica delle armi e dei maghi.

OPZIONI GLOBALI

Si apre premendo il tasto di Select. Mostra le opzioni globali del gioco. In questa sezione è possibile vedere lo stato di carica delle armi e dei maghi.



BONUS STATE BONUS

Ne sono presenti in grande quantità; alcuni ripristinano l'energia vitale e quella mistica, altri fungono da armi e incantesimi, mentre altri permettono d'interagire con qualche elemento del fondale. Ecco quelli più ricorrenti.

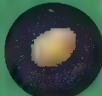
CARAMELLA

Ripristina 100 punti della barra energetica.



NOCE

Ripristina l'energia mistica di 20 punti.



BARRA DI CIOCCOLATO

Come sopra, ma il ripristino di punti è limitato a 500.



RAPA

Quando viene usata, riduce il valore di vita e di energia mistica del personaggio. Viene usata per ottenere il prossimo oggetto.



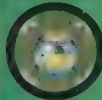
CORDA

Viene utilizzata nelle cosiddette sezioni dungeon: riporta il party al punto di partenza, evitando così di fargli ripercorrere la strada a ritroso.



AMPOLLA GIALLA

Come sopra, ma i punti ripristinati sono 999.



COPPA

Consente di resuscitare, durante una battaglia, un alleato colpito a morte.

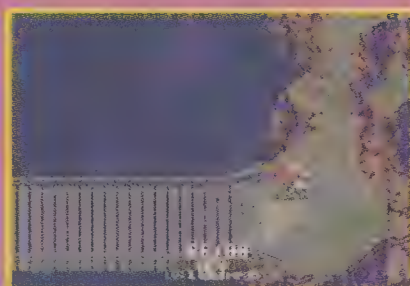


trama del gioco. Infatti, a ogni protagonista principale corrisponde un prologo diverso che ha luogo nella località in cui si manifestano le vicende personali dell'eroe prescelto. Naturalmente, una volta terminata la parte iniziale, lo svolgimento degli eventi si uniforma in tutti i casi presentando, però, in seguito a quanto detto sopra, sfaccettature lievemente differenti.

Un'altra novità d'effetto risiede nel passare del tempo, dal giorno alla notte. Tale peculiarità non si limita ad

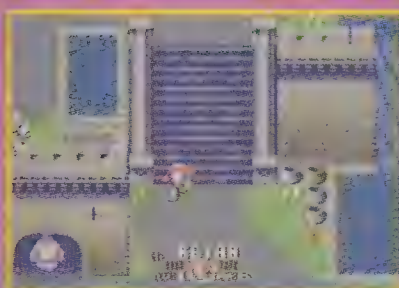
arricchire i numerosi tocchi di classe a livello scenografico che rappresentano le varie ambientazioni, in quanto incide sulla dinamica di gioco, per esempio

le parti di alcune abitazioni sono sorvegliate da alcune guardie, ma quando cala la notte rimangono incustodite. L'utilizzo della tattica del "nottambulo" riveste fondamentale importanza nella città degli uomini leone (praticamente all'inizio del gioco), in cui ogni possibilità di accesso verso l'esterno è bloccata. L'attraversamento delle zone e dei territori non è vincolato alla sola deambulazione: i vari centri urbani sono collegati tra loro tramite un efficiente servizio nautico,

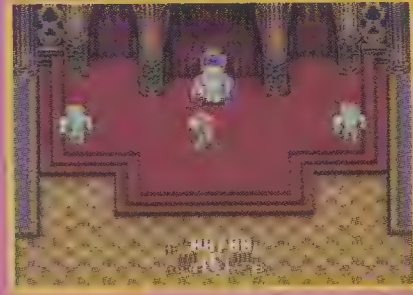
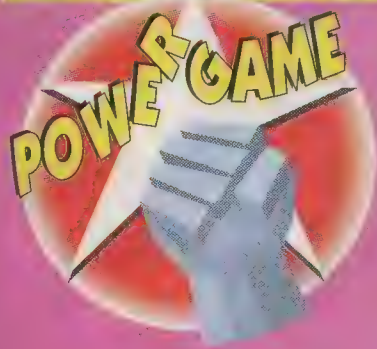
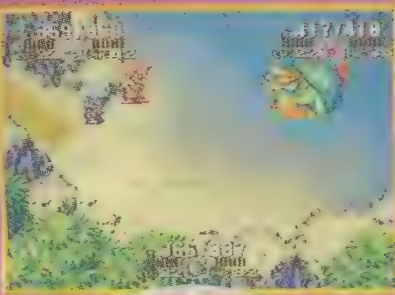


Le grotte sono un altro elemento ricorrente nell'arco della storia.

I nostri tre eroi, ormai cresciuti per quel che riguarda i punti vita e i punti esperienza, vagano alla ricerca del prossimo enigma da risolvere.

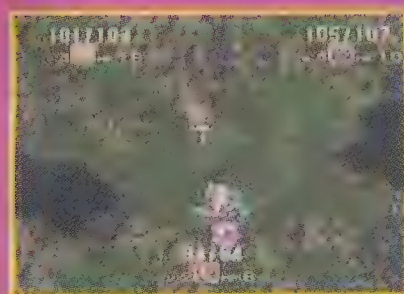


Sta per calare la notte, lentamente i fondali cominciano a cambiare colore.



così come gli enormi obici che hanno il potere di "sparare" con precisione millimetrica i nostri eroi, nella città desiderata. Addirittura è possibile raggiungere particolari locazioni (comunque non inizialmente, ma a gioco inoltrato) cavalcando una bizzarra testuggine! Il reperimento di adeguati equipaggiamenti, insieme all'incremento dei punti esperienza, conquistati eliminando più nemici possibili, costituisce ma condotta basilare da seguire, pena una veloce e repentina dipartita del gruppo sotto il nostro controllo. Eventualità che, in un'avventura epica come questa, è quantomai da non sottovalutare.

• Krull



I passaggi da una locazione all'altra sono rappresentati grazie al Mode 7.



Oltre quella porta si cela il primo avversario che vi troverete ad affrontare, ma è troppo forte per voi!

IL PRINCIPIO È MUOVERSI

Come in occasione del primo capitolo, la Square ha implementato il sistema di combattimento denominato Motion Battle, che risale in stile inaugurato dalla serie di Zelda. Questo significa che le azioni di combattimento sono mosse e non sono subordinate al classico sistema a turni, tramite il quale il giocatore analizza il comando d'attacco per poi aspettare la controbattuta avversaria. Se nel momento in cui la gestione accade risultava spontanea il ruolo del personaggio controllato per il solito Link, qui ci si riferiva a quello dei personaggi simulati. Il giocatore comanda un singolo spirito, mentre i nemici sono sotto il controllo CPU. Nel gioco capostipito, questo sistema non era stato perfezionato e aveva un po' di problemi. Nel secondo caso, invece, sembra un po' meglio la gestione del tutto. E il secondo di controllare (anche sono premiati) i membri del party in quel momento fuori dalla scena "personale" quando di calcoli di combattimento (fratello Webber).

SECRET OF MANA 2

La mitica Square ha fatto nuovamente centro, riproponendoci un prodotto inappuntabile sotto ogni punto di vista. La cura profusa nella grafica e nel sonoro fa da mirabile supporto a una struttura di gioco e narrativa veramente eccezionali. Tuttavia, una piccola critica da muovere a suo riguardo ci sarebbe: gli enigmi sono presenti, ma non denotano quella genialità che mette Zelda al di sopra di tutti i prodotti della categoria; questo è da addebitare anche a un'interazione con i fondali non altrettanto sviluppata come nel classico Nintendo. Tuttavia, Secret of Mana 2 sopperisce a questa lacuna con uno spessore di gioco di ben altra consistenza rispetto a quella del suo collega. L'incomprensibilità degli ideogrammi giapponesi affligge anche questa produzione che, giocata da noi occidentali, è un po' come se fosse un best-seller in mano ad analfabeti. Per fortuna questo accostamento è valido fino a un certo punto, data la flessibile dinamica di gioco che, unita a una buona dose di perseveranza da parte del giocatore, non compromette minimamente il progresso nel corso dell'avventura.

AGIRE & PENSARE
A ○ ○ ○ ○ ● ○ **P**

SUPER NES

GIOCABILITÀ	GRAFICA	SONORO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Il testo giapponese frena ma non inceppa un sistema di gioco funzionale, ottimamente congegnato e privo di genere speciali.	Eccezionalmente definita sia negli sfondi che negli sprite. Talvolta fa sognare le spettacolari gallerie d'arte del cinema d'animazione.	Di grande atmosfera le colonne sonore molto aderenti al tipo di situazioni e ambientazioni in cui si muove il personaggio.

SFIDA
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
 Il linguaggio adottato rende ancora più ardua, ma purtroppo anche meno comprensibile, un'avventura dai tratti epici.

SOTTO CONTROLLO

Premuti a lungo, permettono di controllare, in battaglia, i membri del party guidati dalla CPU.

Menu inventario portatile

Colpisce i nemici, conferma le opzioni.

Cancello le opzioni: in battaglia effettua colpo potenziato (con la barra dei colpi).

Seleziona un combattente come capo gruppo.

Menu varie opzioni.

Menu globale.

SNES 90



WORLD GAMES

ORARIO: 9.00 - 12.30 / 15.30 - 19.30 CHIUSO IL LUNEDÌ MATTINA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel. / Fax. 0536 - 88.33.51

SUPERNINTENDO SUPER FAMIGOM

2020 SUPER BASEBALL	£ 49.000
AERO THE ACRO-BAT	£ 59.000
ART OF FIGHTING 2	£ 139.000
BATMAN E ROBIN	£ 99.000
BATMAN FOREVER	£ 125.000
BRETT HULL HOCKEY	£ 55.000
BUSSY 2	£ 109.000
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE	£ 79.000
CASTELVANIA VAMPIRES KISS	£ 135.000
CHRONO TRIGGER	£ 155.000
DEMOLITION MAN	£ 125.000
DENNIS THE MENACE	£ 49.000
DONKEY KONG COUNTRY	£ 95.000
DOOM	£ 145.000
DRACULA	£ 49.000
DUFFY DUCK	£ 69.000
EARTHWORM JIM	£ 89.000
F1 WORLD CHAMPIONSHIP EDITION	TEL.
FATAL FURY SPECIAL	£ 119.000
FEVER PITCH SOCCER	£ 105.000
FIFA 96	TEL.
FIGHTER'S HISTORY	£ 69.000
FINAL FIGHT 2	£ 55.000
FLASHBACK	£ 59.000
G-GUNDAM	£ 129.000
GOLDEN FIGHTER HYPER VERSION	£ 39.000
GOOF TROOP	£ 69.000
GP1 PART 2	£ 119.000
HAGANE	£ 95.000
ILLUSION OF TIME	£ 129.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	£ 39.000
INTERNATIONAL SUPERSTAR S. D.	TEL.
J LEAGUE SUPER SOCCER 95	£ 135.000
JAMES BOND JR.	£ 39.000

JIMMY CONNORS TENNIS	£ 69.000
JURASSIK PARK	£ 55.000
JUSTICE LEAGUE TASK FORCE	£ 119.000
KICK OFF 3	£ 59.000
KILLER INSTINCT	£ 145.000
MADDEN 95	£ 119.000
MAXIMUM CARNAGE SPIDERMAN	£ 109.000
MEGA MAN 7	£ 149.000
MEGA MAN SOCCER	£ 59.000
MEGA MAN X	£ 69.000
MICHAEL JORDAN CHAOS IN	£ 69.000
WINDY CITY	£ 59.000
MICKEY MANIA	£ 69.000
MICROMACHINES	£ 69.000
MIGHTY MAX	£ 49.000
MORTAL KOMBAT 3	£ 129.000
MORTAL KOMBAT II	£ 95.000
MR. NUTS	£ 69.000
MVP BASEBALL ROGER C.	£ 59.000
NBA JAM T.E.	£ 90.000
NBA LIVE 95	£ 99.000
PAC-ATTACK	£ 89.000
PAC-MAN 2	£ 59.000
PERFECT ELEVEN	£ 129.000
PLOK	£ 59.000
POWER DRIVE	£ 75.000
PRIMAL RAGE	£ 135.000
PRIME GOAL 2	£ 139.000
PUZZLE BOBBLE	£ 119.000
RAIDEN DENSETSU	£ 59.000
RIDDICK BOWE BOXING	£ 49.000
RISE OF THE ROBOTS	£ 59.000
ROAD RUNNER'S	£ 69.000
RUSHING BEAT	£ 49.000
RYAN GIGGS SOCCER	£ 59.000
SAMURAI SHODOWN	£ 89.000
SECRET OF MANA	£ 99.000
SENSIBLE SOCCER	£ 59.000
SKYBLAZER	£ 45.000
SLAMMASTER	£ 79.000

SPARKSTER	£ 79.000
SPEEDY GONZALES	£ 135.000
SPIDER MAN-X MAN	£ 59.000
SPIDER-MAN	£ 99.000
STREET RACER	£ 99.000
STRIKER	£ 79.000
STUNT RACE FX	£ 65.000
SUPER BACK TO THE FUTURE II	£ 59.000
SUPER BOMBERMAN	£ 45.000
SUPER BOMBERMAN 2	£ 85.000
SUPER CHAMPION S. B. T.K.O.	£ 39.000
SUPER FORMATION SOCCER II	£ 59.000
SUPER GHOULS'N GHOST	£ 59.000
SUPER MARIO PAINT	£ 139.000
SUPER METROID + GUIDA	£ 65.000
SUPER MORPH	£ 39.000
SUPER PANG	£ 79.000
SUPER PINBALL	£ 49.000
SUPER PUNCH OUT	£ 79.000
SUPER PUTTY	£ 59.000
SUPER STAR W. R.OF THE J.	£ 95.000
SUPER STREET FIGHTER II	£ 99.000
SYNDICATE	£ 119.000
TETRIS 2	£ 89.000
THE BLUES BROTHERS	£ 49.000
THE BRAINIES	£ 65.000
THEME PARK	TEL.
THE PIRATES OF DARK WATER	£ 49.000
THE ROCKETEER	£ 40.000
TONY MEOLA'S S. SOCCER	£ 49.000
TROY AIKMAN FOOTBALL	£ 49.000
TRUE LIES	£ 79.000
VIRTUAL SOCCER	£ 49.000
VOLLEY TWIN	£ 89.000
VORTEX	£ 69.000
WING COMMANDER	£ 39.000
WORDTRIS	£ 59.000
WORLD CUP USA 94	£ 59.000
WORLD HEROES II	£ 119.000
X ZONE	£ 39.000
YOSHIY'S ISLAND	TEL.
YU YU HAKUSHO II	£ 119.000
ZELDA	£ 59.000
ZOOL	£ 59.000

DISPONIBILE ADATTATORE
UNIVERSALE PER
SONY PLAYSTATION.
TUTTE LE NOVITA' PER SONY
PSX A PARTIRE DA £ 99.000!!!

SEGA SATURN + GIOCO
+ SCART A £ 899.000

32X + GIOCO £ 199.000

TUTTE LE NOVITA' PER
SATURN E GIOCHI A
PARTIRE DA £ 69.000!!!

CONSOLES MEGADRIVE E
SUPERNINTENDO A PREZZO
ECCEZIONALE

GIOCHI 3DO E NEO GEO CD
DA £ 39.000

**E ANCORA...
300 TITOLI**

**MEGADRIVE
GENESIS**

**A PARTIRE DA
L. 29.000
DISPONIBILE
LISTINO COMPLETO
SU RICHIESTA
TEL./FAX (0536)
88.33.51**

**INTERNET POINT
BY "SIRNET"**

REGALATI UNA CONSOLE A 32bit... da noi puoi pagarla a RATE !!!



PACMAN

Via Paciaudi n°2/E
Tel. 0521-200147
43100 -- PARMA
Accanto al CINEMA VERDI



SUPER NINTENDO

GAMEBOY

SONY

SEGA

**SONY PLAYSTATION EURO:
750.000 !!!
SEGA SATURN EURO + GIOCO
1.120.000 !!
Titoli PLAYSTATION
da £. 109.000
Titoli SATURN
da £. 129.000
Inoltre titoli per:
GAME BOY, SNES,
MEGA DRIVE, GAME GEAR
Vasto assortimento
PC-CDROM**

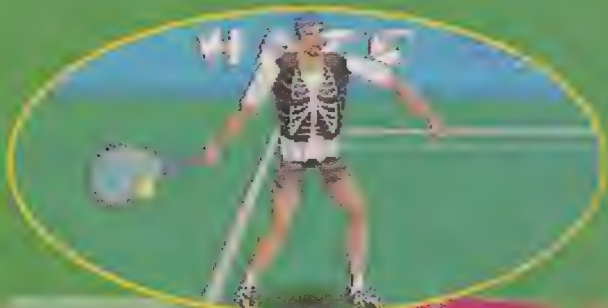


Casa: SPS

N°Giocatori: 1/2

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 1



Ground Stroke è la prima simulazione tennistica realizzata su PSX. Il gioco risulta molto veloce, ben animato e privo di

talentamenti.

ne sportiva per la sua realistica un grande gioco. La massima di cura per il particolare rende *Ground Stroke* un gioco piatto e senza la media delle realizzazioni per PSX.

Sinceramente viste le potenzialità della PlayStation, credevo che la Sps sarebbe riuscita a sfornare un

must del divertimento videoludico sportivo; nonostante tutto il gioco è pubblicamente apprezzato specialmente se giocato in due.

Sicuramente visto i titoli oggi disponibili per le sopracitate console la mia scelta sarebbe orientata verso un gioco più concreto.

Le possibilità sono tre: se siete dei

fanatici del tennis il mio consiglio è quello di acquistare *Ground Stroke* adesso, se non lo siete e cercate un titolo sportivo e innovativo aspettate *Virtua Tennis*, nell'attesa... prenotate pure il campo più vicino...

A. Mura

bili in buona parte però non utilizzabili. Sono possibili diversi tipi di giochi in singolo o in doppio. Il culmine del divertimento lo si raggiunge giocando in due: una contro l'altra o entrambi contro il computer. I personaggi selezionabili sono otto, tra i quali quattro donne e quattro uomini, tre i terreni disponibili (in base al tipo di palla la palla rimbalza in modo diverso), buoni gli effetti sonori e il parlato (se non si considera l'accento giapponese del telecronista), tuttavia le musiche risultano un po' monotone. La giocabilità non è immediata, la mancanza del training mode rende il primo impatto abbastanza tragico. I fondali sono poco curati: pubblico inesistente, assenza di arbitro, e i raccattapalle (se così li possiamo definire) sono immobili. A parte la grafica poligonale il gioco sa un po' di quella via l'idea e questa continua corsa alla realizzazione di titoli 3D che ha in qualche modo fatto dimenticare alle software house i tocchi di raffinatezza già presenti in altri giochi con grafica bitmap, proprio quei tocchi che fanno di una simulazio-

GROUND STROKE

La cosa più importante che una simulazione sportiva deve avere per essere considerata realistica è la giocabilità, punto dolente di questo gioco. La precisione con la quale si è costretti a colpire la pallina è millimetrica, non c'è la possibilità di tuffarsi nell'intento di raggiungere una palla lunga e molto spesso si è costretti a correre a destra e a manca per il campo tentando di terminare positivamente un gioco. Le fastidiose musiche a lungo andare fanno perdere la poca concentrazione del giocatore già nel panico, e infine per arricchire l'atmosfera cosa poteva mancare se non il "magico" cenno di vittoria da parte dell'avversario!!!. Considerando che il titolo è disponibile solo in versione giapponese, e sapendo il prezzo di vendita del CD importati parallelamente consiglio l'acquisto di *Ground Stroke* solo ai veri appassionati di tennis i quali potrebbero apprezzarlo per quello che è.

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

Il gioco risulta al primo impatto poco giocabile soprattutto per la difficoltà nel colpire la pallina

GRAFICA

Buone animazioni, pessimi i fondali, realizzati in modo piatto e dozzinale

SFIDA

Il gioco se giocato in due di sicuro non vi annoierà

SONORO

Carini gli effetti sonori, pacchiane invece le musiche giapponesi e da circo presenti in tutto il gioco (ottima l'idea di creare un'azione per attivarle)



SOTTO CONTROLLO

Cambiamento
vista

Muove il
giocatore



Pallonetto

Diritto/Rovescio
'Smash'

TUTTO ^{un} ALTRO MONDO



CONSEGNA IMMEDIATA

Console Europe
Controller
Prolunga Joypad
Memory card
Mouse
3 x 3 Eyes
Ace Combat
Air Combat
Aquanatus Holyday
Arc the lad
Destruction Derby
Discworld
Dragon Ball Z
Espn Extreme
Falcata
God of combat
Gunners Heaven
Hopper Head
Jumping flash
Kileak the blood
King of bowling
Lemmings 3d
Magic beast warrior
Mortal Kombat 3
Motor toon gran prix
Night striker
Novastorm
Philosoma
Power serve tennis
Raiden project
Rapid reload
Rayman
Ridge Racer
Space griffon VF-9
Star blade
Street Fighter Movie
Street Fighter Real Battle
Tekken
Toshinden
Total eclipse turbo
Twin Bee
Wipe Out

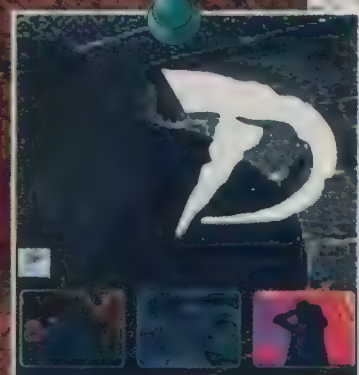
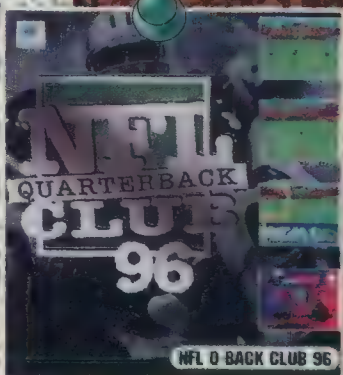
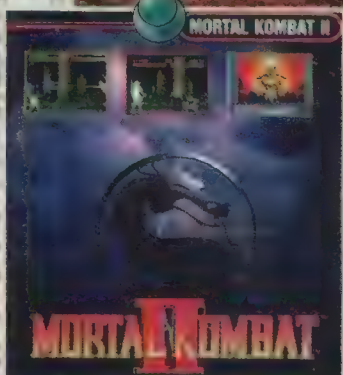
167-279350



GLOBAL GAME

TUTTO -in- ALTRO MONDO

gonex & mortisio



CONSEGNA IMMEDIATA

**CONSOLE CON VIRTUAL FIGHTER PAL
TRASFORMATORE
CONTROL PAD HSS 0101
VIDEOSYSTEM CONVERTER
ASTAL
BLAZING TORNADE
CLOCK WORK KNIGHT
CLOCK WORK KNIGHT 2
DAYTONA USA
DEADALUS
FANTASY PINBALL
GALE RACER
GOTHA
GRAN CHASER
PANZER DRAGON
PARODIUS DELUXE PACK
SHINOBI X
SIDE POKET 2
SLAM DUNK (BASKET)
STREET FIGHTER REAL BATTLE
VICTORY GOAL
VIRTUA FIGHTER
VIRTUA FIGHTER REMIX
VIRTUA VOLLEYBALL
WAN CHAI CONNECTION
STREET FIGHTER THE MOVIE
MORTAL KOMBAT II
NBA T.E.
ALIN TRILOGY
MIST
PRETTJ FIGHTER**



**GLOBAL
GAME**

Casa: SEGA

N°Giocatori: 1/2

Continua?: Sì

Livelli di difficoltà: 4

CAPPA E SPADA

Oltre a tutti i personaggi classici della saga di Golden Axe, sarà possibile utilizzare tutta una serie di combattenti dagli aspetti e le caratteristiche più svariate.

KAIN BLADE

Questo è uno dei personaggi classici di Golden Axe. Kain Blade è un guerriero di nome molto strano, ma è uno dei più potenti.



Un bel po' di spada.

GILLIUS

È il personaggio a tre braccia più forte di Golden Axe. Gillius è un guerriero di nome molto strano, ma è uno dei più potenti.



Un bel po' di spada.

JAMM

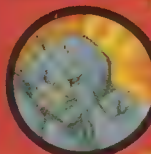
È il personaggio a tre braccia più forte di Golden Axe. Jamm è un guerriero di nome molto strano, ma è uno dei più potenti.



Un bel po' di spada.

GREEN

È il personaggio a tre braccia più forte di Golden Axe. Green è un guerriero di nome molto strano, ma è uno dei più potenti.



Un bel po' di spada.

ZOMA

È il personaggio a tre braccia più forte di Golden Axe. Zoma è un guerriero di nome molto strano, ma è uno dei più potenti.



Un bel po' di spada.

MILAN FLARE

È il personaggio a tre braccia più forte di Golden Axe. Milan Flare è un guerriero di nome molto strano, ma è uno dei più potenti.



Un bel po' di spada.

DEATH-ADDER

È il personaggio a tre braccia più forte di Golden Axe. Death-Adder è un guerriero di nome molto strano, ma è uno dei più potenti.



Un bel po' di spada.

PANCHOS

È il personaggio a tre braccia più forte di Golden Axe. Panchos è un guerriero di nome molto strano, ma è uno dei più potenti.



Un bel po' di spada.

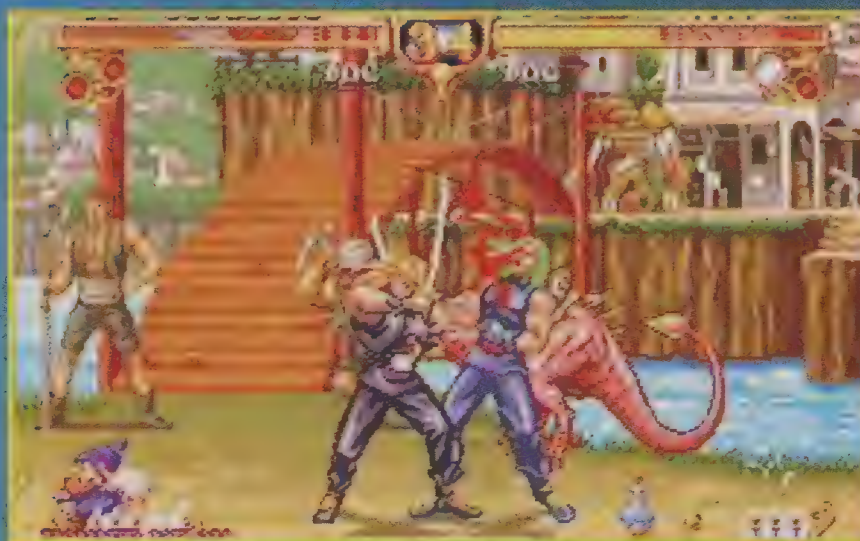
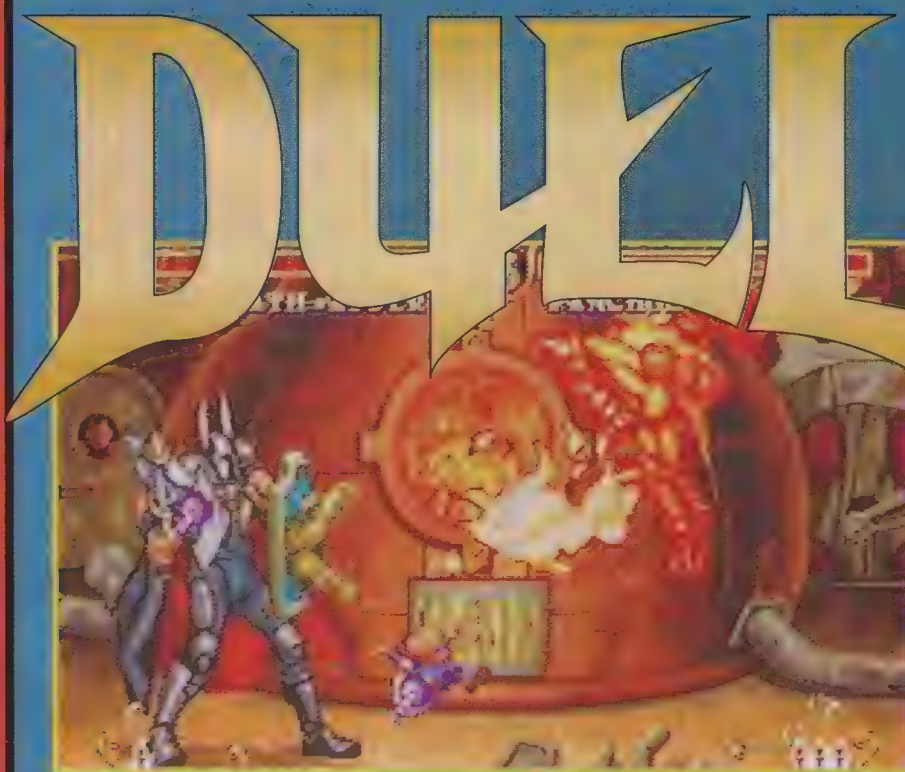
KEEL

È il personaggio a tre braccia più forte di Golden Axe. Keel è un guerriero di nome molto strano, ma è uno dei più potenti.



Un bel po' di spada.

GOLDEN AXE THE DUEL

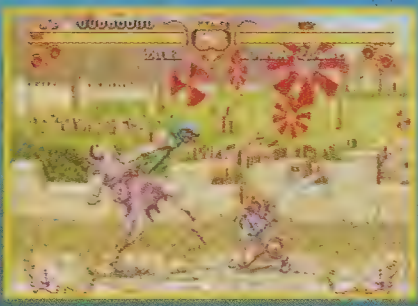


Ècco un titolo che non mancherà di suscitare diverse reazioni fra gli afficionados della saga di Golden Axe. I suoi mitici personaggi si affrontano, infatti, in questo nuovo capitolo della loro avventura, nel classico "uno contro uno" alla Street Fighter, portandosi però appresso diversi elementi che tanto avevano contraddistinto i primordi della originaria missione a "scurimento". La maggior parte dei guerrieri qui presenti avevano già fatto la loro apparizione nei primi coin-op della serie e, vero marchio di fabbrica, durante i combattimenti bisognerà prendere a calci o spadate i soliti folletti verdi o blu: questi lasceranno cadere pozioni o polli arrostiti, per usare i colpi magici e recuperare parte dell'energia persa durante il combattimento, come nella prima versione del gioco. L'unica differenza è che, oltre a essere un po' più difficilotti da eseguire, gli incantesimi sono in questo caso molto più spettacolari. Per quanto riguarda la sostanza vera e propria del gioco, non c'è molto da dire se non che, vittoria dopo vittoria, troverete ad affrontarvi come ultimo avversario della serie nientemeno che Death-Adder. Proprio lui, il cattivissimo demone finale del primo episodio di Golden Axe! Ma tutto ciò non basta, e il fatto stesso che anch'egli sia fra i personaggi selezionabili per finire il gioco sta a dimostrarlo: una volta avuta la meglio su questo mostro di cattiveria affrontate la sua ascia d'oro, che in men che non si dica si trasformerà in un antagonista ancora più pericoloso del suo temibile possessore: dovrete quindi superare anche questo ostacolo per giungere alla vittoria finale. Sul versante tecnico il titolo in questione si presenta molto fedele al

...dici, «tre ottime animazioni dei personaggi e attenti fondali molto suggestivi» purtroppo non si può dire lo stesso delle musiche (leggermente fuori luogo), mentre gli effetti sonori decisamente azzeccati. I caricamenti non sono dei più brevi, ma la cosa non influisce più di tanto sul giudizio finale: se cercate un buon fix-up in ambiente medioevale, con tanto di fireball e un sosia di Blanka di 56, questo è il titolo che fa per voi, se invece siete sentimentalmente legati alle origini di questo gioco, e trovate inauditi simili "cambi di rotta"... Dateci un'occhiata lo stesso, potrebbe anche piacervi.

• **Orwell 2000**

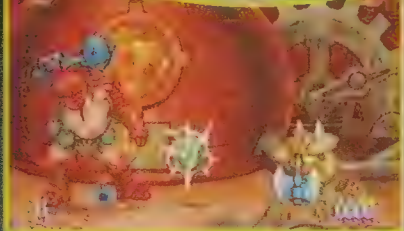
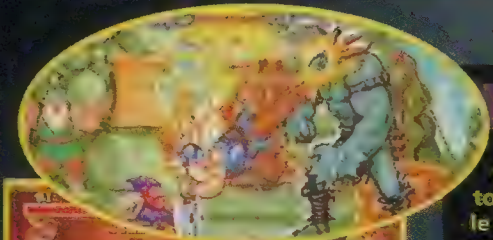
Si ringrazia Future Games (Mi)



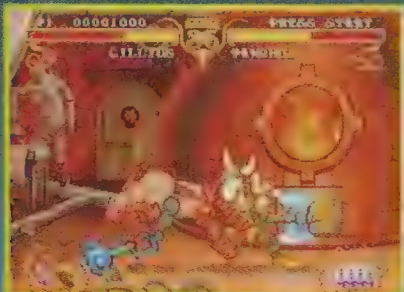
Le ambientazioni e le caratterizzazioni dei personaggi sono realizzati in maniera particolarmente evocativa, regalando al gioco il vantaggio di un aspetto fantasy che è proprio ciò che i programmatori si erano prefissi.



I colpi speciali sono all'ordine del giorno, naturalmente.

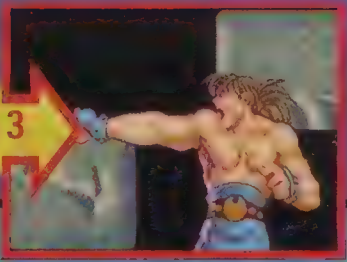


Death Adder non è il nemico più pericoloso che affronterete.



Per muovere il personaggio e farlo saltare.

IL RITORNO DEI CAMPIONI



GOLDEN AXE THE DUEL

Golden Axe The Duel è il primo esperimento della Sega di portare anche in sala giochi le potenzialità tecniche della sua ultima console a 32 bit, creando una scheda direttamente basata sulle principali caratteristiche dell'hardware del Saturn, e assicurandosi così allo stesso tempo un'ottima pubblicità di massa e un'estrema facilità nella conversione dei videogiochi a venire. GATD rappresenta un buon esempio a dimostrazione di tale fedeltà di trasporto, riuscendo a garantire anche su console le medesime prestazioni della scheda da bar. Sebbene il concept del gioco non sprizzi originalità e finisca per affiancarsi ai classici picchiaduro in stile SNK, il divertimento è assicurato da una quantità considerevole di mosse, che per varietà e ricchezza di particolari ricordano molto da vicino quelle che si possono ottenere giocando ai più recenti capolavori della Capcom, quali X-Men o Nightwarrior. L'estrema fluidità d'azione e l'ottima giocabilità rendono quindi GATD un titolo molto interessante per tutti gli amanti dei picchiaduro.

AGIRE & PENSARE



SATURN

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Dati tecnici a disposizione dei vari lettori può essere eseguita senza troppe difficoltà. Le mosse donano un più ampio respiro agli attacchi all'arma bianca.

SFIDA

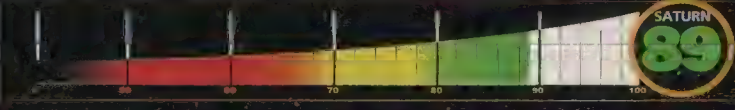
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
L'intelligenza artificiale degli avversari è ben calibrata e non lascia spazio a trucchi di sorta per batterli. Prevedo che i continui infiniti abbassino la longevità.

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Molto buona la realizzazione del combattimento e dei fondali. Mosse speciali, comode zoomate spettacolari.

SUONO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
A parte gli effetti audio, e qualche accompagnamento sonoro nella norma, le musiche risultano abbastanza ripetitive e monotone.



SOTTO CONTROLLO



Casa: **TAKARA**

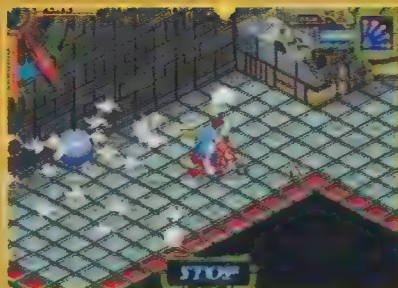
N°Giocatori: **1**

Continua?: **Sì**

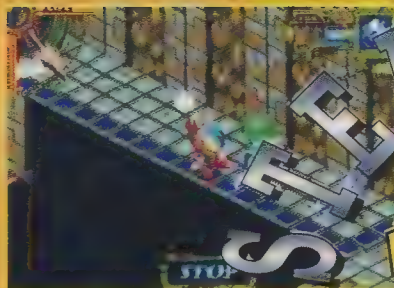
Livelli di difficoltà: **1**

Ogni tanto mi chiedo se sia poi così impegnativo tirare fuori un buon gioco senza stare a spremersi troppo le meningi, rimettendo magari a nuovo qualche

idea passata, ma ancora valida: la risposta sembrerebbe no, almeno a guardare questo nuovo prodotto della Takara. Un simpatico robottino è il protagonista, ed è dotato delle più sorprendenti abilità e di una notevole potenza di fuoco per sbarazzarsi dei suoi nemici. La missione è quella di recuperare un'amichetta rapita dai soliti, fortissimi e numerosi cattivoni, attraverso una vasta serie di piani a piattaforme rappresentati in prospettiva isometrica, come certi cari giochi del buon vecchio C64. Una marea di trovate cartoon-demenziali (dagli avversari alle armi a disposizione), tanti mostriciattoli che è semplicemente spassoso fare saltare per aria e



Il robottino protagonista del gioco possiede risorse inimmaginabili.



La visuale isometrica ricorda i giochi del C64.

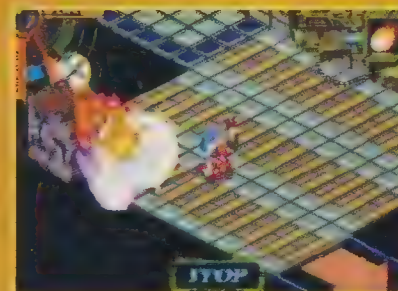


STEAMGEAR Mash

una capacità di movimento da fare invidia a *Cool Spot* nelle sue nuove avventure tridimensionali, completano il quadro che, a grandi linee, si va componendo nel dare un'occhiata a questo *Steamgear Mash*. Grafica accattivante, musiche ed effetti che calzano a pennello e una fluidità d'altri tempi. Ci voleva tanto? Personalmente spero che questo prodotto non passi in sordina nonostante parta dalla netta posizione di out-sider, se quindi avete un Saturn e cercate qualcosa di non troppo impegnativo, ma unico nel suo classicismo, eccovi accontentati.

•Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)



La grafica, oltre a essere divertente, rende alla grande lo spirito del gioco.

STEAMGEAR MASH

Dopo *Toh Shin Den* per la PlayStation, e ora finalmente in dirittura d'arrivo anche sul Saturn, la Takara riesce ad aggiudicarsi le simpatie di tutti i possessori della console Sega grazie anche all'uscita di questo strambo e simpaticissimo platform dallo stile di disegno chiaramente "manga", e che in qualche modo riesce a trasmettere al giocatore tutte quelle sensazioni di giocabilità classiche di questo tipo di giochi che per tanto tempo hanno caratterizzato il mercato dei 16 bit. Senza far uso di elevate gestioni di grafica tridimensionale o quantità spropositate di poligoni su schermo, *Steamgear Mash* sa offrire una grande dose di divertimento per tutti gli amanti del genere, stravolgendo l'avanzamento orizzontale tipico dei platform a favore di uno svolgimento isometrico di più ampio respiro, e che riesce meglio a rendere quella sensazione di esplorazione che aumenta la curiosità del giocatore nello scoprire cosa si cela dietro alla porta di una stanza. Per concludere, un titolo semplice, senza pretese ma anche molto, molto interessante.

AGIRE & PENSARE



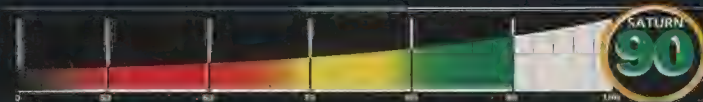
SATURN

GIUCABILITÀ

Non è semplicissimo coordinare tutti i movimenti con le abilità speciali, ma con un minimo di pratica sarà possibile sconfiggere i nemici più potenti.

SFIDA

Un bel po' di livelli e i salvataggi vi spinseranno a fondo, poi ci giocherete ancora per vostro divertimento.



SOTTO CONTROLLO



TITOLI S. NINTENDO

- YOSHI'S ISLAND (E)	L. 132.000
- KILLER INSTINCT (E-U)	L. 158.000
- PRIMAL RAGE (E)	L. 124.000
- BATMAN FOREVER (E)	L. 124.000
- WIZARDRY (U)	L. 88.000
- BREATH OF FIRE (U)	L. 104.000
- INTERN. S. STAR SOCCER (E)	L. 99.000
- MEGA MAN X2 (U)	L. 114.000
- N.B.A. JAM T.E. (U)	L. 99.000
- INT. S.S. SOCCER DE LUXE (E)	L. 154.000
- SYNDICATE (E)	L. 89.000
- DOOM (U)	L. 149.000
- T2 ARCADE GAME (J)	L. 59.000
- DONKEY KONG COUNTRY (U)	L. 99.000
- SOCCER KID (J)	L. 79.000
- MORTAL KOMBAT 3	L. 128.000
- STUNT RACE FX (E)	L. 68.000
- S. TURRICAN 2(E)	L. 114.000
- BIOMETAL (E)	L. 52.000
- SUPER METROID (E)	L. 89.000
- POCKY & ROCKY 2 (E)	L. 88.000
- CRONO TRIGGER (U)	L. 159.000
- PAC - ATTACK (E)	L. 52.000
- JUDGE DREDD	L. 124.000
- HA GANE (E)	L. 98.000
- SUPER BC KIDS (E)	L. 98.000
- FEVER PITCH SOCCER (E)	L. 99.000
- JUSTICE LEAGUE (E)	L. 129.000
- DEMOLITION MAN (E)	L. 129.000
- SUPER STREET FIGHTER 2 (U)	L. 108.000

SATURN

- GALE RACER	L. 99.000
--------------	-----------

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES

**M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR - GAME BOY - NEO GEO
SATURN - PLAYSTATION - MEGA CD - AMIGA - 3 DO - 32X
COMPUTERS - CD ROM - SOFTWARE - PERMUTA E VENDITA USATO
ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES**

PER MOTIVI DI SPAZIO NON È POSSIBILE ELENCARE TUTTO IL DISPONIBILE

TELEFONATE!!!

- DAYTONA	L. 149.000
- CLOCKWORK KNIGHT	L. 99.000
- GOLDEN AXE THE DUEL	L. 139.000
- X - MEN	TEL.
- PRETTY FIGHTER	L. 129.000
- WING ARMS	L. 139.000

NEO GEO CD

- WORLD HEROES 2 JET	L. 69.000
- VIEW POINT	L. 69.000
- MAGICIAN LORD	L. 64.000
- FATAL FURY 3	L. 82.000
- GALAXY FIGHT	L. 89.000
- S. SIDE KICKS 3	L. 109.000
- WORLD HEROES PERFECT	L. 104.000
- AERO FIGHTERS 2	TEL.
- KING OF THE FIGHTERS 95	L. 114.000
- PALSTAR	TEL.
- SUPER BOLLEYBALL	TEL.

SONY PSX

- GIOCHI VERSIONE PAL	da L. 94.000
- COSMIC RACE	L. 129.000
- TEKKEN	L. 149.000
- KILEAK THE BLOOD	L. 139.000
- GUNDAM	L. 169.000
- JUMPING FLASH	L. 129.000
- PHILOSOMA	L. 169.000
- WINNING ELEVEN SOCCER	L. 169.000
- MAGIC BEST WARRIOR'S	L. 149.000
- RIDGE RAGER	L. 149.000
- THO SHIN DEN	L. 139.000
- RAYMAN	L. 169.000

CONSOLES

- MEGADRIVE 2 - con 2 Joypad 6 tasti	L. 215.000
- MEGADRIVE 2 - con 2 Joy/6t + Sonic 2	L. 235.000
- GAME GEAR	L. 169.000
- S. NINTENDO con 2 Joy + Star Wing	L. 239.000

- S. NINTENDO con 2 Joy + M. All. Stars	L. 249.000
- S. FAMICOM + Scart + 1 Gioco + Converter	L. 368.000
- NEO GEO CD con 10 giochi	L. 859.000
- SATURN PAL E JAP / PSX JAP	TEL.
- SONY PSX PAL	L. 719.000
- SONY PSX PAL con THOSHINDEB	L. 799.000
- MEGA DRIVE (Occasioni) da	L. 124.000

TITOLI MEGA DRIVE

- MORTAL KOMBAT 3	L. 109.000
- SAMPRAS 96	L. 84.000
- CANNON FODDER	L. 99.000
- MEGA TURRICAN	L. 39.000
- PROBOTECTOR	L. 99.000
- FIFA INT. SOCCER 95	L. 89.000
- ROAD RASH 3	L. 69.000
- SAMURAI SHODOWN	L. 109.000
- ASTERIX POWER OF GODS	L. 109.000
- BATMAN FOREVER	L. 104.000
- DESERT DEMOLITION	L. 99.000
- ALIEN SOLDER	L. 109.000
- STREET RACER	L. 94.000
- CONTRA HARD CORPS	L. 98.000
- SONIC SPINBALL	L. 68.000
- BLOOD SHOT	L. 84.000
- WINTER OLYMPICS	L. 44.000
- FIVER PITCH	L. 109.000
- JUDGE DREDD	L. 109.000
- JUSTICE LEAGUE	L. 109.000
- TITOLI MEGA DRIVE da	L. 16.000

**RISERVATO AI RIVENDITORI
PER PREZZI PSX TELEFONARE**

TUTTO IL MATERIALE È COPERTO DA GARANZIA

PREZZI IVA COMPRESA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

SUPERBOY 7

**Vasto assortimento ed
ultime novità per la
vendita e il noleggio di
videogiochi**

- NINTENDO
- SEGA
- SONY
- SNK
- PC CD-ROM

00154 ROMA via Prospero Alpino, 56 Tel. 5754380

JAPAN Mania

Corso Regina Margherita 221/G - Torino 10144 - Tel. 011/482834 - Fax. 011/482146 - CHIUSO IL LUNEDÌ

OFFERTISSIMA !!!!



NEO GEO CD +
5 GIOCHI A SCELTA
£ 760.000



SONY PLAYSTATION PAL
UNIVERSALE
£ 765.000



PANASONIC 3DO FZ10
£ 799.000

NEO GEO CD

WORLD HEROES PERFECT	£. Telefonare
KING OF FIGHTERS 95	£. 123.000
SUPER SIDEROCKS 3	£. 112.000
GALAXY FIGHT	£. Telefonare
FATAL FURY 3	£. 112.000
ROBO ARMY	£. 123.000
TOP HUNTER	£. 40.000
SAMURAI SHODOWN 2	£. 50.000
NINJA COMBAT	£. 106.000
SMETT HOOP	£. Telefonare
MUTATION NATION	£. 80.000
SONIC WING	£. 80.000

PSX

MORTAL KOMBAT 3 EU	£. 129.900
3 X 3 EYES JP	£. Telefonare
AGUANAUTS HOLIDAY JP	£. Telefonare
AIR COMBAT EU	£. 115.000
FALCATA JP	£. Telefonare
DISTURCTION DERBY EU	£. 123.000
GROUND STROKE JP	£. Telefonare
WINNING ELEVEN JP	£. Telefonare
ZEITGEST JP	£. Telefonare
ZERO DIVIDE JP	£. Telefonare
EXECTOR JP	£. Telefonare
BOXER'S ROAD JP	£. Telefonare

3DO PANASONIC

YU YU HAKUSYO	£. 85.000
SPACE PIRATES	£. 85.000
WIN COMMANDER 3	£. 85.000
HELL	£. 85.000
CORPSE KILLER	£. 85.000
ATLAS	£. 85.000
AV MANJONG	£. 85.000
DEMOLITION MAN	£. 85.000
HORDE	£. 85.000
STATION INVASION	£. 85.000
DRAGONS LAIR 1-2	£. 85.000
SHOCKWAVE 2	£. 85.000

**PREZZI CONCORRENZIALI - VENDITA PER CORRISPONDENZA - NOLEGGIO E VENDITA
(PERMUTA DELL' USATO)**

PER OGNI ACQUISTO SUPERIORE ALLE 120.000 DI SOFTWARE TI REGALIAMO UNA RIVISTA
SPECIALIZZATA NEL SETTORE OPPURE UNA SPEDIZIONE GRATUITA.

....E' IN PIU'....

**GADGET, POSTERS, VIDEOCASSETTE, CD, MODELLINI, BANDAI, STATUETTE IN RESINA,
E TUTTO CIO' CHE DESIDERI SUI TUOI MANGA PREFERITI !!!!**

TELEFONA SUBITO !!
(Offerte valide fino ad esaurimento merce)

ROMPICAPO

Casa: **IMAGINEER**

N°Giocatori: **1/2**

Continua?: **NO**

Livelli di difficoltà: **3**

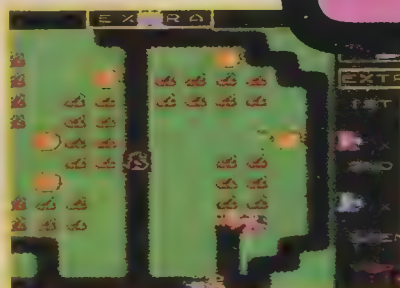
Ci fu un tempo, tanto tanto lontano, in cui i videogiochi erano semplici insieme di linee colorate, di forme indistinte che si spacciavano per omini, astronavi, automobili e gorilla e solo Pac-Man somigliava a Pac-Man.

Erano tempi felici: bastavano 100 lire per giocare con un coin-op, ci divertivamo con i giochi dell'Intellivision e dell'Atari VCS, non sapevamo cosa fosse un RISC, un DSP, un FX o un MAMMT ma ci divertivamo lo stesso. A quel tempo Riccardo Albini già esisteva, sotto forma di deus-ex-machina di una rivista chiamata Videogiochi, ma eravamo felici lo stesso.

A quel tempo ricordo di aver costretto il proprietario del bar sotto casa mia ad allargare la gettoniera di un coin-op chiamato *Mr Do!*, bellissimo clone di *Dig Dug*, a furia di inserire monetine. Protagonista del gioco era un



Mr. Do!



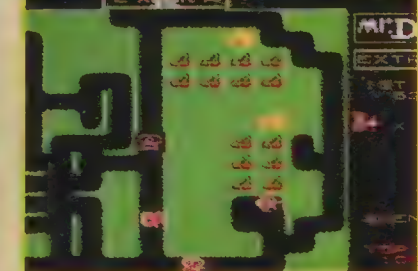
Uno stile di gioco antico, che ricorda un poco la Pimpa (chi?).



Lo schema di gioco rimane sempre simile attraverso tutti i livelli.

buffo pagliaccio imprigionato nel sottosuolo impegnato a mangiare tutti i frutti che crescevano lì sotto. Mr.Do era inseguito da torme di mostri che se lo volevano pappare: egli non voleva saperne di fungere da pasto e si ribellava sparando una pallina che rimbalzava più o meno a caso (all'epoca non esistevano i proiettili a ricerca calorica) o schiacciando i suddetti esseri sotto dei pesanti massi. La raccolta delle lettere formanti la parola EXTRA o di un diamante regalavano una vita in più o addirittura una partita gratis, vera e propria chimera per noi squattrinati giocatori. Mr Do è tornato in una conversione perfetta, ma siamo felici lo stesso come lo saremmo stati allora?

• Paddy



Il simpatico clown continua a correre per i nostalgici del genere.



Mr. Do ricorda incredibilmente Dig Dug, ma se non li conoscete...

MR.DO

Quando il mio spacciatore di bit di fiducia mi ha informato dell'uscita di una perfetta conversione di *Mr Do!*, indimenticato capolavoro della Universal, sono ringiovanito di dieci anni, pensando che avrei trascorso chissà quanti pomeriggi a manovrare il simpatico clown attraverso le gallerie. Così è stato, per due o tre giorni, ma mi sono poi ritrovato a menar colpi con *Killer Instinct* e a girovagare sul ghiaccio di *NHL '96*. Come cambiano i tempi, la giocabilità perfetta mi è sembrata sminuita dalla ripetitività di uno schema di gioco sempre uguale dall'inizio alla fine, la grafica più spoglia, la manovrabilità dell'omino più imprecisa. Mi diverto ancora a inserire la cartuccia nello SNES anche se la cosa accade abbastanza di rado. *Mr Do!* è sempre meglio di tante delusioni oggi in commercio ma non credo che qualcuno di voi sarà disposto a spendere soldi per un titolo simpatico, divertente ma incredibilmente ripetitivo. Almeno avessero inserito una versione aggiornata nella grafica e nello schema di gioco...

AGIRE & PENSARE

A O O O O P

SUPER NES

GIOCABILITÀ

Il gioco diverte, il personaggio si lascia manovrare più che sono le azioni da svolgere sono dettate da uno schema di gioco assolutamente originale.

SFIDA

Lo schema di gioco è valido, si gioca in due contemporaneamente e ci sono ben 100 livelli. Peccato che siano diversi solo per quanto riguarda la colorazione del suolo.

GRAFICA

Su schermo ci sono solo massi, mostri, strisce di terra e frutta - tutti colorati come questo discutibile.

SONORO

Le musiche sono carine anche se decisamente ripetitive. Gli effetti sono altrettanto ripetitivi.



SOTTO CONTROLLO



PROVE

120

NOVEMBRE 1995

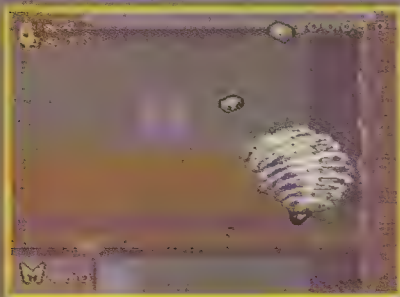
PIATTAFORME

Casa: THQ

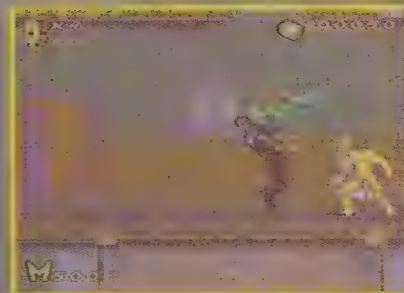
N° Giocatori: 1

Continua?: NO

Livelli di difficoltà: 3



Un'abilità del protagonista è di potersi trasformare in un tornado.

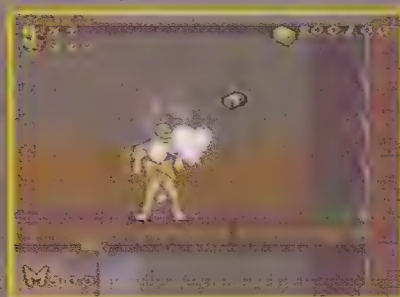


A-4. Colpito e affondato.

d'originalità e d'innovazione. Le "M" reperite all'interno di ogni stage permettono di utilizzare vari armamenti speciali, in perfetta sintonia con la pellicola, quali la facoltà di usare gli arti superiori a guisa di cannoni, trasformarsi in turbine, produrre un suono assordante, ecc... Simpatizza la possibilità di muoversi di soppiatto, utile per aggirare i nemici per colpirli di sorpresa, o guadagnare una via di fuga. L'attraversamento di alcuni tratti di percorso è riconducibile all'abilità dell'eroe mascherato di scomporre la propria massa molecolare, insinuandosi nelle tubature idriche e nei condotti dell'aria. Una volta persa una vita, si può ricominciare l'avventura da particolari checkpoint, nella fattispecie dei cappelli impagliati.

• Krull

Grazie alla THQ, il nuovo astro nascente di Hollywood, Jim Carrey, entra nel fantastico mondo dei videogiochi, con la duplice speranza che la sua immagine funga da richiamo e nel contempo (si spera) vi regali ore e ore di spensierato divertimento. Il film oggetto di conversione è "The Mask" (ovvero la maschera). Il protagonista entra accidentalmente in possesso di una maschera dotata di una propria identità che altera la vita di chi ne fa uso. Inoltre, la nuova entità manifesta una personalità bizzarra e talvolta aggressiva, nonché facoltà alquanto inusuali: si trasforma in un tornado, un nugolo di uccellini le svolazzano attorno al capo quando è stecchita, un impulso di spavento le fa schizzare gli occhi fuori dalle orbite, e moltissimi altri ancora... La Black Pearl, che ha avuto la commissione di sviluppare il software, il solito platform d'azione convenzionale, ha sapientemente riprodotto le peculiarità e le movenze del protagonista principale. Tale varietà di mosse contrasta, purtroppo, con la piattezza dello schema di gioco: picchiare ed evitare i nemici per raggiungere l'uscita; il tutto senza un briciolo



THE MASK

SUPER NES

THE MASK

Come già menzionato, la componente fumettosa che caratterizzava il film è stata abilmente rappresentata in virtù di una definizione e animazione dello sprite principale più che ragguardevole. Lo stesso, però, non si può dire dei nemici, carenti di dettaglio e di frame d'animazione, mentre i colori esigui e poco brillanti evidenziano ulteriormente questa povertà di contenuto grafico. Di grande impatto lo scorrimento dei fondali, molto fluido e veloce, anche se la mancanza cronica di sprite sullo schermo fa sorgere qualche dubbio. Comunque, a parte i difetti sopracitati, non basta ricostruire con esattezza la trama del film, per ottenere un uguale divertimento, vista l'assenza di una struttura di gioco vincente, che sappia metterne in risalto l'essenza. E' il caso di questa produzione dal concept semplicistico, caso tipico dei prodotti che formano la "massa". Nel complesso, non è un gioco disprezzabile, ma ricordatevi i prezzi delle cartucce...

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Discreta, anche se alcune situazioni di gioco (collisioni irritanti e concept un po' banalotto) non depongono a suo favore.

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
La monotonia segna inesorabilmente le partite: difficilmente ci giocherete per più di una settimana.

GRAFICA

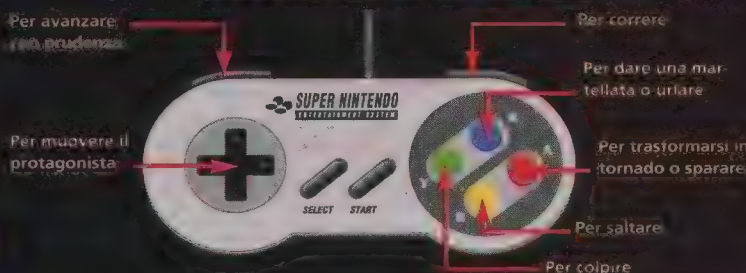
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Animazione dello sprite principale elaborata e particolareggiata, a scapito del resto e all'insegna di una certa trascuratezza.

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Effetti sonori non trascendentali e temi



SOTTO CONTROLLO



TOP 5

Di tutti i dodici mesi del nostro squallido calendario gregoriano, novembre è certamente quello più sfig... ehm, meno baciato in fronte dalla dea bendata. Lungo, monotono e uggioso, non propone ricorrenze di rilievo (a parte, forse, l'allegria e spensierata parentesi della festa dei morti, una vera pasqua per noi vampiri). Per fortuna, a spezzarne la noia, ci pensa la vostra salma parassitica preferita! Finalmente, dopo tanti mesi, dopo centinaia di questionari, l'attesa riforma delle classifiche (comunque più puntuale ed effettiva di quella delle pensioni) si compie. Le nuove console sono finalmente decollate e, per dar loro lo spazio che meritano, sono stato costretto, seppur a malincuore, a tagliare il buon vecchio Mega CD e a decurtare lo spazio dedicato ad ogni singola macchina. Di fatto, l'era delle top 10 si è definitivamente conclusa, per aprirsi su quella, più truculentamente aurea, delle rinate top 5. Mi auguro che il nuovo formato vi piaccia, se così non fosse, mi raccomando: non fatevi venire il sangue amaro! Fatemi sapere cosa ne pensate e, come di consueto, saluti e anemia a tutti dal vostro omeopatico...

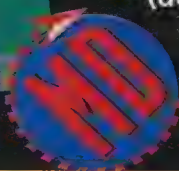
VORDAK



MEGA DRIVE

- 1 THEME PARK (EA)
- ↑ 2 FIFA SOCCER '95 (EA)
- ↑ 3 STREET RACER (UBI SOFT)
- ↑ 4 FEVER PITCH (U.S. GOLD)
- ★ 5 PGA TOUR 3 (EA)

La decurtazione delle classifiche incide, ovviamente, anche sul numero di nuove entrate che ogni top 5 propone. Non fa certo eccezione la classifica del Mega Drive che, questo mese, ci propone una sola "New Entry": il terzo episodio ufficiale della serie PGA (dopo la parentesi europea di PGA European Tour). Come dire... poche ma buone!



SNES

- 1 DONKEY KONG C. (NINTENDO)
- ↑ 2 CHRONO TRIGGER (SQUADRE SOFT)
- 3 FEVER PITCH (U.S. GOLD)
- ↑ 4 NBA JAM T.E. (ACCLAIM)
- ↑ 5 ILLUSION OF TIME (NINTENDO)

Undici mesi d'indiscussa sovranità al gorillone di casa Nintendo, vero e proprio decano delle nostre "Chart". Forse però siamo arrivati a una svolta definitiva, con l'annunciata, imminente uscita dello spettacolare seguito del fiore all'occhiello della grande N. Ci riferiamo naturalmente all'attesissimo Donkey Kong Country 2: Diddy's Quest!

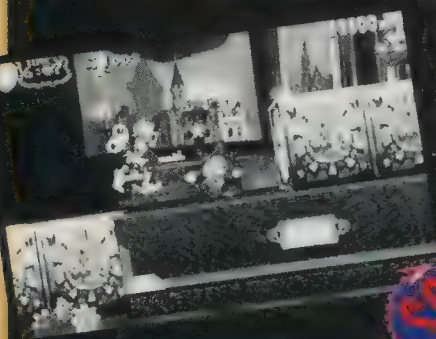


SATURN

- ★ 1 VIRTUAL FIGHTER REMIX (SEGA)
- ★ 2 DAYTONA (SEGA)
- ★ 3 CLOCKWORK KNIGHT 2 (SEGA)
- ★ 4 RIGLORD SAGA (SEGA)
- ★ 5 PANZER DRAGOON (SEGA)

Tutta casalinga la classifica della risposta di mamma Sega al 32 bit della Sony: tutti i titoli sono infatti targati dalla stessa grande

"S", a partire dall'ottima riedizione renderizzata del capostipite dei picchiaduro poligonali, l'ottimo *Virtua Fighter Remix*. In attesa del fatidico *Sega Rally*, i giochi di guida sono invece rappresentati dalla discussa conversione del coin-op *Daytona USA*.



PLAYSTATION

- ★ 1 TOH SHIN DEN (TAKARA)
- ★ 2 WIPEOUT (PSYGNOSIS)
- ★ 3 DESTRUCTION DERBY (PSYGNOSIS)
- ★ 4 AIR COMBAT (NAMCO)
- ★ 5 JUMPING FLASH (SONY)

Debutta felicemente la top 5 della console a 32-bit di casa Sony. In testa, c'era da aspettarselo, il celebre picchiaduro della casa

produttrice, tra gli altri, di *Ridge Racer* di cui, purtroppo, non c'è menzione in questa prima Chart. Il genere "giochi di guida" è comunque egregiamente rappresentato da due titoli di gran prestigio, entrambi targati Psygnosis: *Wipeout* e *Destruction Derby*.



3DO

- 1 WING COMMANDER 3 (EA)
- ★ 2 SLAM 'N' JAM '95 (BGM)
- ↓ 3 GEX (CRYSTAL DYNAMICS)
- ↓ 4 RETURN FIRE (PROLIFIC PUBLISHING)
- ★ 5 HELL (GAMETEK)

La divertente riduzione ad 8 bit dell'ultimo capolavoro di Shigeru Miyamoto mantiene stabilmente la top position, mentre il suo

fratellino minore (*Donkey Kong '94*) precipita in quinta posizione, abbandonando la zona podio e accingendosi, forse, a lasciarci per cedere posto a nuovi titoli più recenti. Chi vivrà vedrà...



I 5 TEMI PIÙ ASSEGNATI NELLE SCUOLE ITALIANE



- 1) Descrivi, evitando inutili scurrilità, i sentimenti che provi osservando Rosa Russo Iervolino.
- 2) Stai precipitando dal ventesimo piano: emozioni, osservazioni, riflessioni personali.
- 3) Analizza le problematiche connesse all'accettazione dei nomadi sul territorio italiano: in particolare descrivi che tipo di accetta useresti e perché.
- 4) Commenta il noto proverbio: "Non tutte le ciambelle non vengono per nuocere".
- 5) Evidenzia con parole tue la relazione tra l'acne giovanile e la crisi dei balcani.

Continuano i deliranti sproloqui dei lettori più fedeli delle Top 10: questo mese tocca ad Alberto Frangini che, da Bologna, ci invia un'interessante raccolta di titoli di temi attualmente, pare, in auge nelle scuole della nostra amata penisola. A lui le mie personali congratulazioni e, come segno più tangibile del mio illimitato disprezzo, una condanna... ehm, un abbonamento a undici numeri di Gheim Pauà, nonché un set di figurine, completo di album di "Street Fighter-the Movie". Vi ricordo di inviare i vostri elaborati, se volete partecipare, a: "Le Classifiche stupide di Vordak", Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano.

COIN-OP

La serie "virtuale" della Sega ha colpito ancora. Questa volta si tratta di un gioco di calcio, probabilmente il migliore che sia mai stato realizzato o, quanto meno, il più spettacolare.

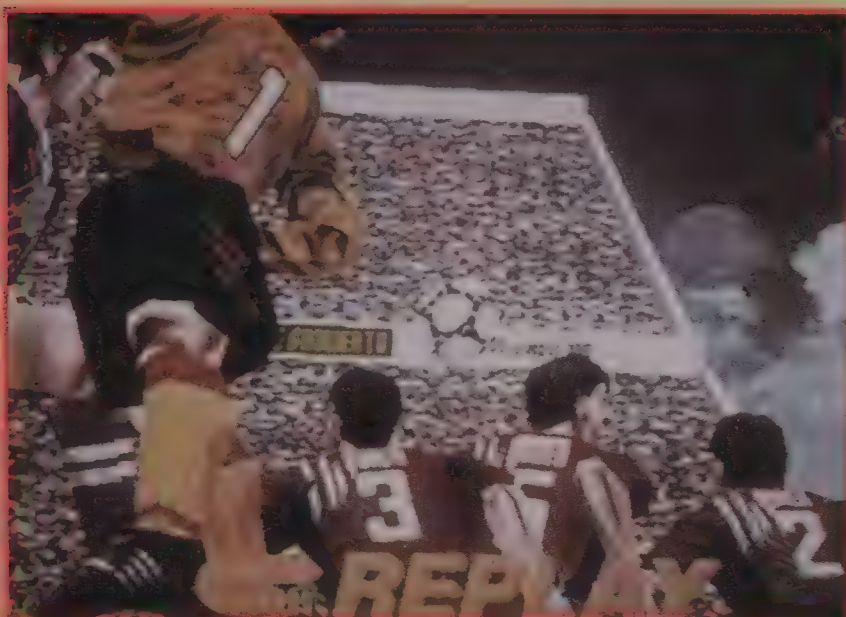
VIRTUA STRIKER

Sega/1995

D Con l'adozione del suffisso "Virtua", la Sega ha inventato un vero e proprio marchio di fabbrica che contraddistingue i suoi coin-op a motore grafico poligonale. La produzione di giochi da sala ha contribuito in questi ultimi anni a creare un forte immagine "hi-tech" intorno alla casa di *Sonic*, e non si va molto lontano dal vero affermando che è proprio la prospettiva di ospitare la conversione domestica di coin-op dal successo planetario la freccia più importante nell'arco del Saturn. L'ultima produzione della serie *Virtua* è questo *Striker*, un titolo calcistico arrivato da alcune settimane in alcune sale-giochi della penisola e immedia-

tamente preso d'assalto dai giocatori nostrani (la macchina che abbiamo provato era costantemente circondata da un nugolo di ragazzi con le tasche piene di gettoni e il tempo medio d'attesa, prima di poter fare una partita, era di almeno mezz'ora). Il gioco sceglie come ambientazione gli ipotetici "Campionati del Mondo del 2002", per ospitare i quali il Giappone sembra il candidato più probabile. Sono presenti diciotto squadre nazionali e ognuna dovrebbe avere schemi e caratteristiche tattico-agonistiche peculiari: in realtà non ho potuto constatare sensibili differenze di gioco tra una squadra e l'altra; balza subito agli occhi, invece, che ogni giocatore è caratterizzato da un look,

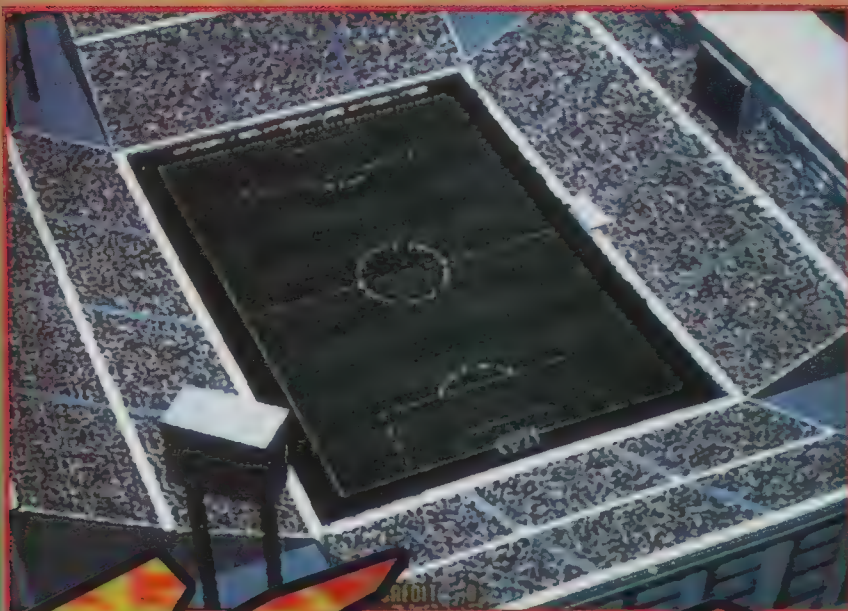
specifico (come già accadeva in *International Superstar Soccer*, alias *Perfect Eleven*, della Konami per Super Nintendo): non ci si stupisce, quindi, nell'ammirare il numero 10 della Colombia, Valderrama, dotato di una folta capigliatura a treccine bionde. La cura per i dettagli è estrema: i giocatori sono costruiti da una complessa architettura poligonale



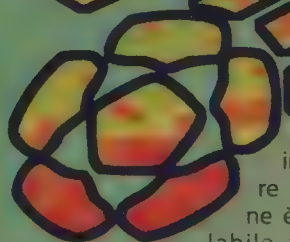
Le azioni che portano al gol godono sempre di un replay in stile televisivo, per la gioia di chi ha segnato e lo sconforto di chi ha subito il goal.



Naturalmente, non si lesinano certo sugli interventi spettacolari e fi grande effetto. Da notare che anche le divise delle varie squadre sono tali e quali.



VIRTUA STRIKER



stupendamente ombreggiata e magistralmente ricoperta da texture mapping. All'entrata dello stadio si ammirano gli spalti che ruotano fluidamente: sono gremiti di tifosi e ravvivati dalle bandiere delle squadre in campo, che vengono sventolate con grande realismo. Tanto per darvi un'idea del livello di sofisticazione, vi basti sapere che è possibile scorgere l'ombra della rotula sulle ginocchia dei giocatori, perfettamente animata durante la corsa degli atleti. A proposito di animazioni, anche in questo caso i programmatori hanno svolto un lavoro coi fiocchi: per esempio, quando il portatore di palla decide di fare un passaggio allungando la sfera al compagno vicino, il piede si apre verso l'esterno per effettuare un perfetto tocco di piatto; gli atterramenti, invece, possono dar luogo a diverse sequenze, ma la più bella è quella in cui l'uomo a terra si contorce dal dolore tenendosi il ginocchio. Al di là del superbo look estetico garantito dall'engine grafico decisamente disinvolto (il chipset è il Model 2, lo stesso che equipaggia *Daytona USA*, *Virtua Fighter 2*, *Sega Rally*, nonché il recentissimo *Indy 500*), la giocabilità di *Virtua Striker* si dimostra senz'altro all'altezza della situazione. Oltre al robusto joystick, la console ospita un trio di pulsanti: uno per i passaggi corti, uno per quelli lunghi e uno per i tiri. Il meccanismo è immediato e si prende confidenza coi comandi già dal primo gettone: si possono anche fintare i tiri, mentre la potenza da

imprimere al pallone è modulabile tramite una barra che compare nella parte bassa dello schermo al momento del tiro. Data la natura poligonale del gioco, la visuale adottata è di tipo dinamico, con la prospettiva che segue i giocatori a seconda dell'evolversi dell'azione (per esempio, durante una discesa sulla fascia inquadra il pallone lateralmente, ma prima di un calcio piazzato si sposta alle spalle del calciatore incaricato del tiro). Queste rotazioni, però, non sono mai fini a se stesse: in ogni caso contribuiscono a immergere il giocatore nel vivo dell'azione ed evitano accuratamente di confondere la costruzione delle manovre. Nonostante sia senza alcun dubbio un titolo di alta classe, neanche *Virtua Striker* sfugge a qualche critica. Innanzitutto manca un effetto di "accelerazione" nella corsa dei giocatori: in pratica, o si corre a una velocità prestabilita, oppure si sta fermi, senza soluzioni intermedie. In un gioco dall'impostazione così sofisticata, invece, sarebbe stata apprezzabile una gestione modulabile della velocità (già implementata, peraltro, in *Goal!* di Dino Dini, un "vecchio" titolo per Amiga). Inoltre, la varietà delle opzioni offensive non è altissima: generalmente si finisce con l'an-

dare in goal tramite soluzioni "di forza" che finiscono per mortificare il gioco di fino, e possono alla lunga diventare monotone. Detto questo, però, bisogna ribadire che siamo di fronte a un prodotto eccezionale, che segna un nuovo standard in fatto di simulazioni calcistiche: è senz'altro il migliore esponente della nuova ondata di soccer-game in 3D (anche perché è l'unico che gira su un coin-op...). Non ci resta che attendere la conversione per Saturn che, ne siamo certi, non tarderà a invadere gli scaffali dei negozi.

•Pentothal



La grafica dei calciatori è dettagliata al limite dell'inverosimile, e i giocatori più famosi sono caratterizzati in modo particolareggiato.

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a
Game Power- Annunci
via Aosta 2 - 20155 MILANO
o inviati via fax a GP Annunci
02-33104726

VENDO

VENDO Sega MD europeo + 4 giochi + joypad + joystick Arcade P. Stick Sega L. 250.000 e 32X Genesis + 2 giochi (Doom e Star Wars Arcade) completo di cavi e adattatore tutto nuovo L. 250.000. Valido solo per la Lombardia.
Enzo - tel. 02/8133736 casa tel. 02/8240963 uff.

VENDO MD europeo versione Pal, due joypad, con adattatore universale, 21 giochi, tutti recenti, con scatola e istruzioni, il tutto con 1 anno di vita. Vendo anche separatamente, prezzo da concordare.
Simone - tel. 02/4525121 dopo le 19

VENDO MD + MCD + 2 pad (1 a 6 tasti) + 3 CD a L. 320.000. Per SNES a L. 30.000: SF2, S. Ghouls'n' Ghosts, R-Type, Starwing, Magical Quest; L. 40.000: Zelda 3, Fifa Soccer, Axelay; L. 70.000: Secret of Mana, Illusion of Gaia; L. 50.000: Return of the Jedi. Vendo anche giochi per GB.
Marco - tel. 0439/58556 dalle 17

VENDO MD giapponese + Mega CD + CD1 + 2 adattatori + 5 giochi L. 500.00. Avviso solamente per Reggio Emilia e Modena.
Simone - tel. 059/797431 giorni feriali dalle 19.30

VENDO tutto in blocco SFamicom completo + adattatore EuroJapan + 1 joypad, Street Fighter 2, Populous, Prince of Persia, Road Runner, Super Mario All Star a L. 330.000 non trattabili.
Stefano/Claudio - tel. 02/39266588 ore pasti

VENDO SNES + 20 giochi (tra cui Mortal Kombat 2, Earthworm Jim, Topolino Mania) a sole L. 1.000.000 oppure anche separatamente. Inoltre vendo + di 30 giochi per SNES a partire da L. 30.000 (tra questi: International Superstar Soccer, NBA Jam Tournament Edition, Cannon Fodder e tantissimi altri).
Attilio Facchini - tel. 0776/89140

VENDO MD con 3 joypad e 8 cartucce, tra cui: Street Fighter 2, Micromachine 2, Jungle Strike, Another World a L. 600.000. Vendo, anche separato, MCD con 5 CD tra cui: Fifa Soccer, Road Avenger, Cobra Command a L. 500.000. Se acquistato in blocco, L. 1.000.000. Tutto come nuovo.
Adriano - tel. 02/99057458 ore pasti

VENDO SNES europeo completo di cavi e imballi originali + 8 giochi Super Street Fighter 2 (usa), Zelda (usa), Super Mario Kart (it.), Super Tennis (it.), Super Mario World (it.), Battle Grand Prix (jap.), Joe and Mac (usa), Street Fighter 2 (jap.) + 2 joypad + 2 adattatori euro-usa-jap a sole L. 300.000.
Nicola - tel. 0331/795777

VENDO consoles Sega MD e Mega CD Japan con CDX adattatore universale euro-usa-japan + joypad + cavi con le seguenti cartucce: Altered Beast, Strider, Ghouls'n Ghost, Wonder Boy in Monster World, Kid Chameleon ed i seguenti CD-ROM: Earnest Evans, Wolfchild, Arcade Sega Collection. Tutto con imballi e manuali originali in ottimo stato a L. 500.000.
Diego - tel. 0429/781793 dalle 20 in poi

VENDO MD + 21 cassette (Sonic, Rambo 3, World of Illusion, Cool Spot, Quackshot, Dynamite Duck, Spiderman e altri). Anche separatamente. Prezzo da concordare.
Andrea - tel. 0386/58302

VENDO console NEO GEO quasi nuova con 6 cartucce al prezzo di L. 350.000 comprese spese di spedizione.
Mauro - tel. 085/4151891 ore pasti

VENDO per SNES Usa i seguenti titoli: Secret of Mana e Illusion of Gaia (L. 80.000 l'uno), Super Mario Kart (jap.) Sim City (pal) Soccer Shootout (L. 65.000 l'uno), Street Fighter 2 (jap) Trodolars e Clue (L. 55.000 l'uno). Preferibilmente Emilia Romagna e regioni vicine. Tutti i giorni.
Emanuele - tel. 0522/972018

VENDO SNES pal + adattatore universale + 1 gioco a L. 130.000. Inoltre Sega MD + 1 gioco + adattatore universale a L. 130.000.
Loris - tel. 0331/845516 ore pasti

VENDO 3DO Fz-1 Panasonic Mod. NTSC + 1 joypad + Sampler CD + 3 giochi: Crash'n Burn, Fifa Soccer, Stellar 7. Il tutto all'incredibile prezzo di L. 550.000.
Carlo - tel. 080/762494

VENDO le seguenti cartucce x SNES: Sky Blazer (pal) L. 45.000, Turn and Burn (usa) L. 40.000, Super Bomberman (pal) L. 40.000, Flash Back (pal) L. 40.000, Pitfall (usa) L. 45.000, Contra 3 (usa) L. 40.000, Jurassic Park (pal) L. 40.000, Street Racer (pal) L. 60.000, Vortex (pal) L. 65.000, Equinox (pal) L. 40.000. In blocco L. 400.000. Annuncio valido solo zona di Roma. Massima serietà.
Fabio Gerini - via Passo del Turchino, 74 - 00138 Roma - tel. 06/87180132 ore pasti

VENDO Sega MD II euro con 2 joypad 3 tasti, 1 joypad 6 tasti, megakey e 11 giochi tra cui Virtua Racing, Mortal Kombat 2, Fifa Soccer 95, NHL 94, NBA Jam Tournament Edition, NBA Live 95, il tutto in ottime condizioni e completo di istruzioni, solamente in blocco a L. 500.000.
Lorenzo - tel. 0332/202061 dopo le 20

VENDO NES con 2 joypad + attacchi + 9 cassette giochi + MD + 2 joystick + attacchi ecc. + 9 giochi. Il tutto in blocco (in ottime condizioni) a L. 300.000.
Guglielmo - tel. 02/5454390 dopo le 18

VENDO i seguenti giochi per MD: Fifa 95 (65.000), NBA Jam TE (55.000), Jordan Vs Bird (35.000), Ryan Gigs World Class (30.000), Street Fighter Special Champion Edition (40.000), Mortal Kombat 2 (45.000), Turtles Hyperstone Heist (30.000), Wrestler War (15.000) o in blocco L. 290.000.
Nicolò - tel. 051/237894

VENDO giochi per SNES: Super Street Fighter 2, Lion King, Street Racer, International Superstar Soccer, Mortal Kombat 2, Power Rangers. Prezzi non oltre L. 60.000.
Stefano - tel. 0383/84458 o 895665

VENDO giochi per SNES, GB, MD, 32X tutti in ottime condizioni.
Massimiliano - tel. 089/274101

VENDO console Sega Master System completa di 2 joypad, un trasformatore, 2 giochi inclusi in memoria e altre 6 cartucce quali: Lord of the Sword, fantasy Zone, Power Strike, Wonder Boy, Secret Command e Cyborg Hunter, tutte complete di istruzioni e di imballi originali a L. 250.000 trattabili.
Alessandro - tel. 081/5175491

CERCO

CERCO le seguenti cartucce per MD: Snow Bros, Rainbow Island e Flicky. Annuncio valido per la Lombardia.
Daniele - tel. 02/27004650 dalle 14 alle 18.30

SCAMBIO

SCAMBIO/VENDO NES 8 bit pal + 2 joypad + 6 giochi: Super Mario Bros, Big Foot, Side Pocket, World Soccer, Road Fighter, Top Gun the Second Mission a L. 250.000 oppure scambio con un MD con 2 joypad + gioco.
Vittorio - tel. 079/582225

SCAMBIO per SNES una delle seguenti cartucce con J. League Excite Stage 95: Super Mario Kart (pal), Art of Fighting (usa), Robocop 3 (pal), Int. Tennis Tour (pal), Kick Off 3 (pal), Final Fight II (jap).
Fabio Salerni - via L. Gioffré - 87012 Castrovillari (CS) - tel. 0981/483211



e d i m e d i a



SONY PLAYSTATION NTSC L. 699.000

GIOCHI PSX

RAYMAN	L. 135.000	JUMPING FLASH	L. 125.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 145.000	3D LEMMINGS	L. 110.000
DEMOLITION DERBY	L. 120.000	DISCWORLD	L. 125.000
RIDGE RACER	L. 135.000	KRAZY IVAN	L. 128.000
TOSHINDEN	L. 135.000	RAPID RELOAD	L. 125.000
WIPE OUT	L. 135.000	KILKEAK THE BLOOD	L. 110.000
AIR COMBAT	L. 130.000	NOVASTORM	L. 110.000
TEKKEN	L. 145.000	WAR HAWK	L. 125.000
TWISTED METAL	L. 125.000	LOADED	L. 145.000

SEGA SATURN (PAL) + V. FIGHTER L. 999.000

SUPERNINTENDO

YOSHI ISLAND (S. MARIO 2)	L. 145.000
KILLER INSTINCT	L. 145.000
TOTAL FOOTBALL	L. 125.000
PRIMAL RAGE	L. 120.000
J. MADDEN FOOTBALL '96	L. 120.000
NHL HOCKEY '96	L. 120.000
NBA LIVE '96	L. 115.000
THE MASK	L. 120.000
FIFA INT. SOCCER '96	L. 135.000

MEGADRIVE

PRIMAL RACE	L. 127.000
MICROMACHINES '96	L. 125.000
PETER SAMPRAS TENNIS '96	L. 125.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 135.000
FIFA INT. SOCCER '96	L. 127.000
NBA LIVE '96	L. 125.000
LINGHT CRUSADERS	L. 115.000
NHL HOCKEY '96	L. 115.000
PGA TOUR GOLF '96	L. 115.000

LA PRIMA PER CORRISPONDENZA CHE TI DA' CORTESIA,
CORRETTEZZA, SERIETA', CONVENIENZA. I FATTI VALGONO PIU' DELLE PAROLE,
SCOPRICI CON LA **CHIAMATA DIRETTA**

TEL. 011/98.13.027 r.a.
FAX 011/98.13.105



e d i m e d i a



GAME OVER

La lunga zampa della Chicca



Come tutte le riviste e i quotidiani che si rispettino, anche noi abbiamo i nostri informatori. Alcuni utilizzano gli esseri

umani, altri hanno degli

uccellini, noi abbiamo un bellissimo bastardino che risponde (abbaiando) al nome di: CHICCA!

Era un nebbioso pomeriggio milanese, quando Random si è sentito chiamare. Girato l'angolo, ha trovato la Chicca, il nostro miglior collaboratore, in stato di evidente eccitazione. Ben presto s'è capito il perché, e non abbiamo potuto esimerci dal pubblicare le sue preziosissime (come sempre) informazioni. Secondo quanto ci ha riferito, sembra che la data ufficiale di commercializzazione dell'Ultra 64, in Giappone, sia fissata per Domenica 24 Marzo 1996 all'incredibile prezzo di 20.000 Yen, cioè circa 199 dollari, e quindi meno di 350 mila lire al cambio attuale! Nella confezione sarà compreso anche il fantomatico *Ultra Mario Bros.* e un controller (per il quale vi rimandiamo al box specifico). Sempre secondo la nostra preziosa fonte, il secondo joypad verrà a costare circa 19.99 dollari, poco più di 30 mila lire, mentre le cartucce da 64 Megabit verranno a costare quanto le attuali cartucce per SNES da 16 Megabit, e quelle da 128 Mbit quanto le attuali cartucce da 32 Mbit. Inoltre, si dice che nel 1997 usciranno le prime cartucce da 256 Mbit (il primo gioco a sfruttare tanta memoria sarà sviluppato dalla Rare) sempre allo stesso prezzo delle attuali cartucce da 16 Mbit. Ma non è finita! Continuando il discorso iniziato nelle News, è confermata la collaborazione della Konami con il progetto Nintendo, i primi giochi a uscire saranno un action-game 3D sullo stile di *Castlevania* e uno sparatutto bidimensionale sulla falsariga di *Gradius*. L'ultimo scoop riguarda un progetto



Shigeru Miyamoto

SOTTO CONTROLLO

Ammettiamo che l'immagine che potete ammirare non sia molto chiara. Si tratta, infatti, di un disegno fatto dalla Chicca in base alle informazioni che è riuscita a raccogliere. Il tanto atteso joypad dell'Ultra 64 dovrebbe comunque avere un aspetto simile: sei pulsanti di fuoco disposti su due righe, un tasto Start e due tasti L e R. La vera novità è rappresentata da quel pulsante che potete notare sulla maniglia centrale, dalla maniglia stessa e da una specie di grilletto posto sotto di essa.

L'idea è che, a seconda del gioco, si può scegliere quale delle due maniglie impugnare, permettendo, così, una maggiore versatilità dei giochi. Inoltre, pare che il pulsante centrale sia analogico, ovvero che risponda in maniera diversa a seconda della forza che si applica, esattamente come il pedale dell'acceleratore di un'auto.

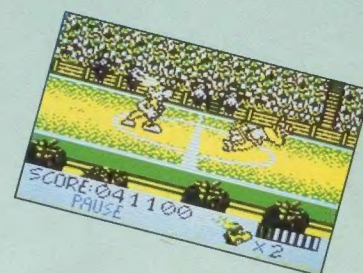


della Angel Studio in collaborazione con Miyamoto per la realizzazione di un gioco di guida

in 3D. La lunga zampa della Chicca è riuscita ancora una volta a portarci delle incredibili rivelazioni, se non volete perdervi le prossime... non dimenticate di spedirci un bell'osso!

P.S.: Ricordatevi che anche le leggende hanno un fondamento di verità, quindi non sottovalutate questa pagina.





Asterix & OBELIX

ARRIVANO IN VERSIONE
ITALIANA
SU...

e

Super Nintendo...



...Game Boy!



HALIFAX SRL
Via G. Labus 15/3
20147 MILANO
Tel. (02) 48 300 383
Fax (02) 48 300 406

LA GUERRA IN TV NON TI BASTA PIÙ?

LONE SOLDIER



SBATTI LA BOSNIA NELLA TUA PLAYSTATION!



Distributore Esclusivo: C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavarina (VA) - Tel. 0331/219800 Fax 0331/219.555